

アニメガの基礎デザイン

セクシーキャラ編



SEXY CHARACTER

林晃
(Go office)

マンガの基礎デッサン

セクシーキャラ編

林晃 (Go office)



セクシーキャラのポイントをおさえよう

セクシーキャラは
「乳房」と「お尻」
がいのち



セクシーキャラは
「くびれ」と「丸み」で活きる

魅力的な女性の体の描き方を学びましょう

セクシーキャラをつくるには、実にいろいろなポーズ、アングルの設定、体の特徴、パーツの形を学ぶ必要があります。本書を読んで自分好みのセクシーボディを見つけましょう。



セクシーキャラは
「動き」で決まる



セクシーキャラは
「パーツ」で語る

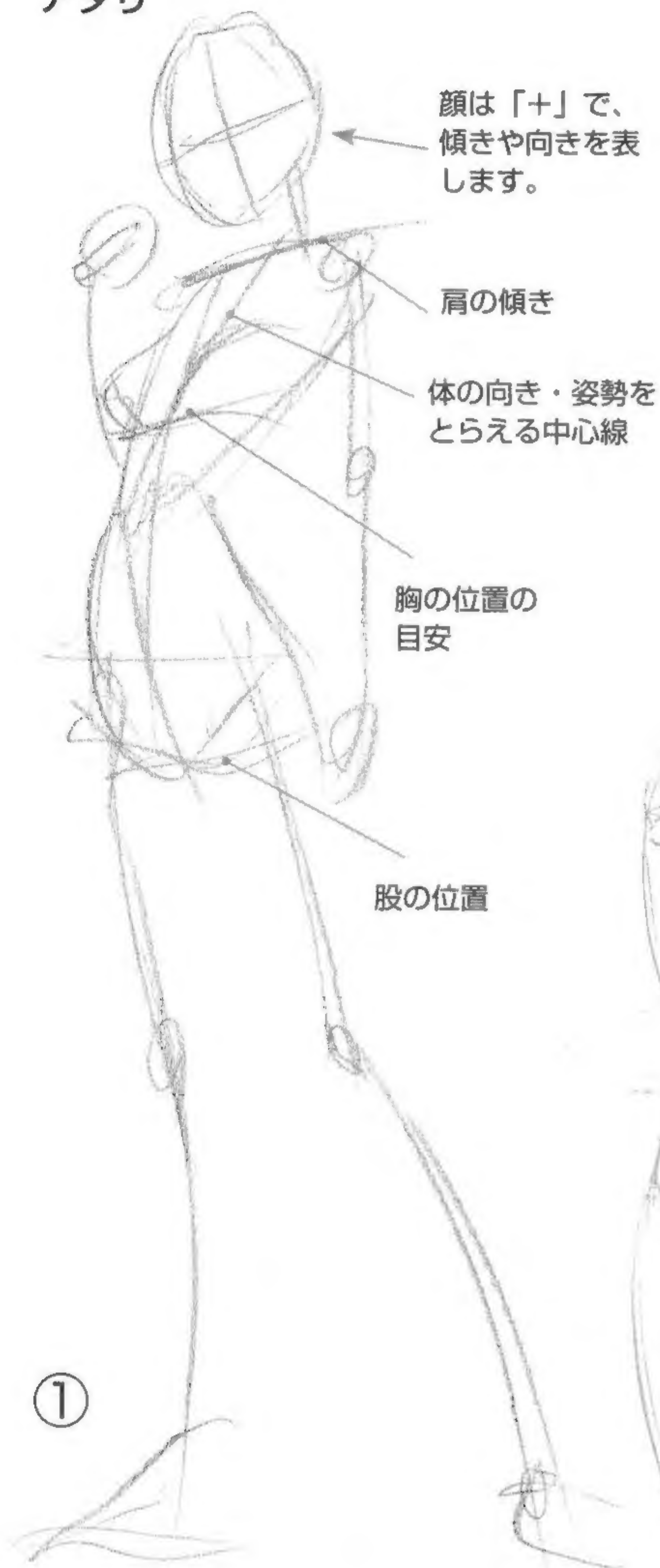


アタリでポーズをとらえよう

アタリはキャラの設計図

アタリはラフデッサンとか、ラフ画などともいいます。下描きの下描きでもあり、おおよそのポーズのイメージが自分でわかれば良いのです。イメージで自由に描ける技術とセンスを育てましょう。

アタリ



①

全身を描いてバランスをとりましょう。



②

デッサン

スネくらいまでのショットなので、必要な部分に肉づけします。



完成
立ちポーズ

腕を上げたポーズ

ポイント1

首まわり（鎖骨）と肩…腕と胴体のつながり



関節と厚みを意識して描くアタリ

ポイント2

腕パーツ（肩、ヒジ、手首）



くびれ→

←くびれ

丸み→

←丸み

ポイント3

胴体…丸みとくびれをつくる曲線

ヒザを抱えた座りポーズ



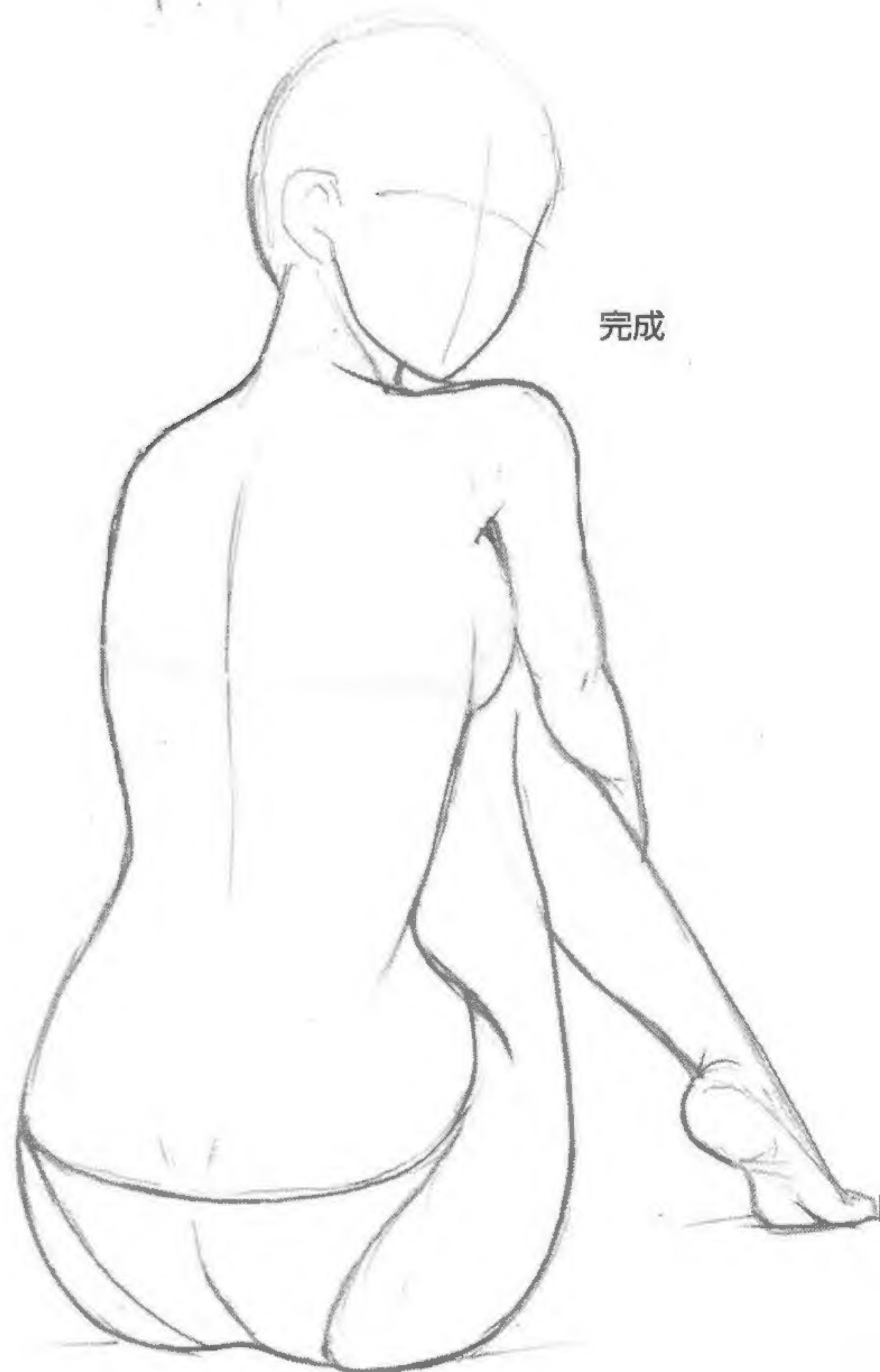
全体の雰囲気をとらえるアタリ

ブラのヒモは、背中の曲面や胸の位置をとらえる目安になります。

デッサン



このポーズでのお尻の割れ目の位置はこの辺です。



ポーズとパーツを学ぼう

ポーズごとに変わるパーツの形をとらえよう

「このポーズの時には、腕や脚はどういう形になっているだろう？」と、描く時の気持ちになって観察してみましょう。

前面

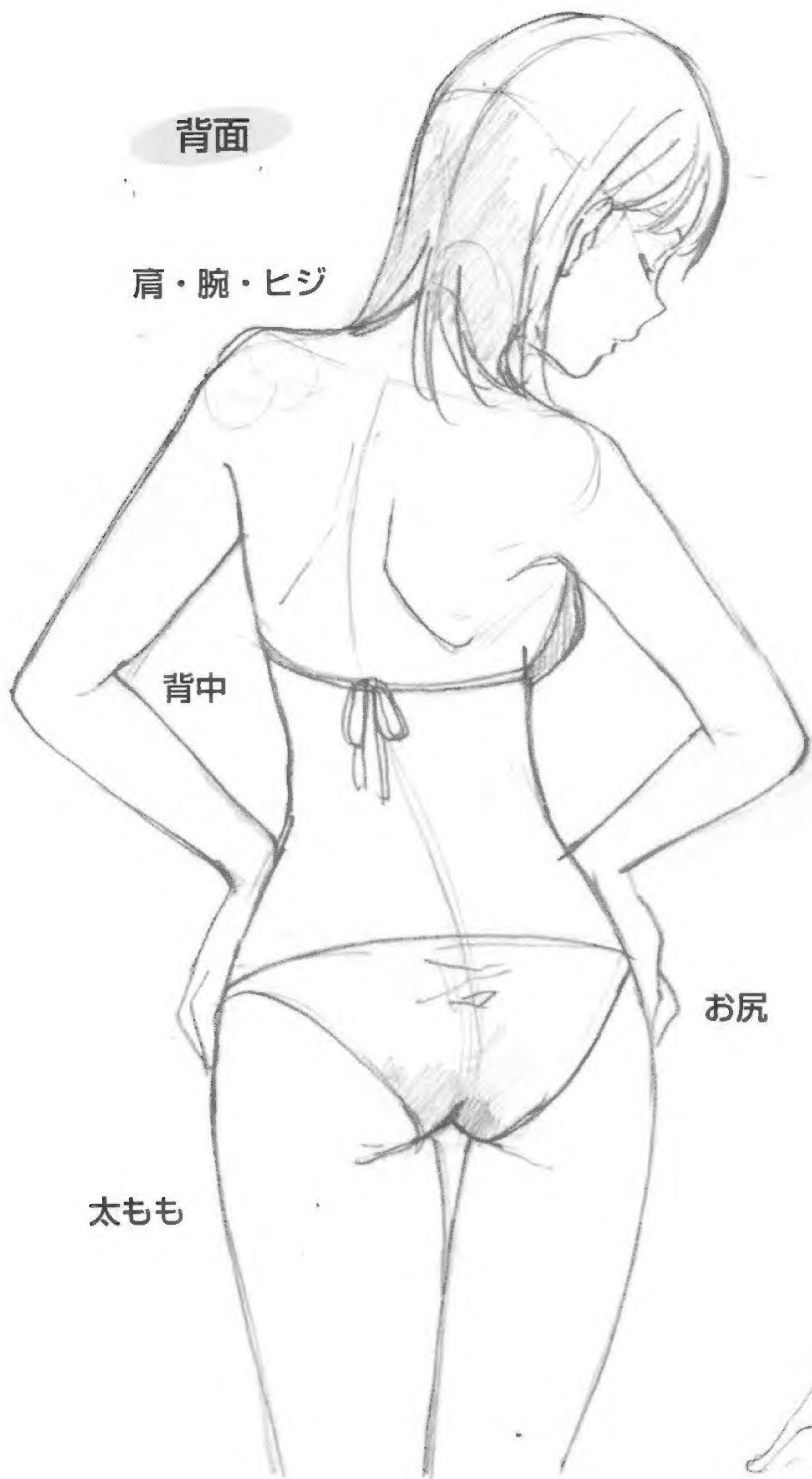
首・肩・胸

手首・手

腹部

ヒザ

足首・足



背面

肩・腕・ヒジ

背中

お尻

太もも

脚線



太もも

ヒザ

ふくらはぎ

足首

足



寝ポーズ

おなか

胸 (バスト)

股間部

体の厚み

もくじ

本書の使い方

セクシーキャラのポイントをおさえよう	2
アタリでポーズをとらえよう	4
ポーズとパーツを学ぼう	6

第1章

セクシーキャラを描こう 11

セクシーキャラの体を学ぼう	12
セクシーな体つきをとらえる	12
セクシーポーズを描こう	16
ポーズのとらえ方と見て描く方法	16
ポーズを描く手順	18
コラム：アタリやラフデッサンに慣れよう	20
アオリとフカンについて	22
正面の構図にある「フカン」	22
アオリのキャラ	24
フカンのキャラ	26
体の曲面を意識して描こう	28
セクシーキャラのボディは曲面	28
しましまビキニで見る曲面ライン	30
ビキニのブラとパンツを利用しよう	38

第2章

セクシーキャラのパーツを学ぼう 41

頭部	42
顔の基本	42
アングルと顔	46
コラム：作画の実践	50
上胸部	52
基本のバストショット	52
首と肩のポーズ	55
肩・腕	60
肩まわりの描き方	60
肩と腕のポーズに学ぼう	62
肘（ヒジ）	72
ヒジの作画	72
腕	76
腕の作画	76
腕のポーズに学ぼう	79
手	84
手の作画	84
手のしぐさ	88
胸部	94
バストの作画	94
バストサイズの描き分け	96
乳房と乳首のバリエーション	98
バストをアピールするポーズ	100



第3章 テーマギャラリー セクシーポーズ表現

161

腹部	106
おなかの作画	106
背中	110
背中作画	110
背面ポーズの腕と背中	112
臀部（でんぶ）	116
お尻の作画	116
お尻をアピールするポーズ	118
お尻と太もものつながり	124
股間部	126
体の厚みと脚のつけ根	126
胴体の最下面	128
脚部	134
脚部の作画	134
脚線の表情をとらえよう	135
太もも	140
座るポーズ	142
ふくらはぎの作画	148
足	152
足の作画	152
いろいろなポーズの足	153

グラビアアイドル気分のポーズ	162
カゲで肉感をアピール	164
すわりポーズでお尻をアピール	166
寝ポーズでバストをアピール	168
ふたりで肉感をアピール	170
セクシーキャラ	172



林も、女のコを描くのが大好きです。趣味で描く分には、もはや「女のコしか描かない」というのがポリシーなぐらいです（仕事なら男のコも描きますが…）。

と、今ではここまで言い切れるようになりましたが、過去には私も皆さんと同じく、大きな壁にぶつかって来ました。そう、「女のコの顔は描けても、体が上手に描けない」という壁です。

女のコの体はとても複雑で、描くのは難しいものです。肉体の持つ丸み、起伏、くびれなど、それらは位置も形も女のコごとに異なるからです。グラビア写真、古今東西の絵画、ウェブや雑誌でなじみ深いイラストを調べれば調べるほど、女のコの体の多様性に気づきます。

では、「女のコの体を描く」はじめての一步をどこに定めたらいいのでしょうか？

答えは簡単です。自分の好きな体つきを見つけ、その体つきをとことん学ぶこと（何度も、徹底的に描くこと）です。描くたびに、見えてなかったことや、思い込みで描いていたことなどに気づくのです。最初は下手でもいい。好きなものを好きなだけ描きましょう。

日ごろ、多くの作品を見る機会が多い私ですが、「おっ？」と目を引く作品には、「女のコを描くのが好きだ」という気持ちが表れているものが多いように感じます。こと体に関しては、乳房、お尻、股間や脚など、「この部位が特に好き」という描き手のこだわりが、魅力ある作品の決め手になっています。もちろん部位だけではなく、アングルや立体感に対するこだわり、また肌や肉の質感をとことん表現されている作品も魅力が高いと言えます。

さて本書は、「セクシー」という言葉をテーマとしていますが、それは単に「性的な魅力」を指すだけでなく、美しく、健康的で、可愛らしい女のコの体を総括して学ぶ本です。「セクシー」というテーマのもと、私が長年にわたり集めた膨大な資料の中から、代表的な女のコの体つきを厳選しました。全身の描き方はもちろん、セクシーポーズの描き方も解かるはずです。また、各部位ごとにページを分けて解説していますので、皆さんが苦手なところから読んでもいいでしょう。

この本は、「女のコを描くのが好き」な私、林 晃のこだわりの集大成です。

この本を読んで、皆さんの画力が少しでも向上されたら、それに勝る喜びはありません。

Go office 林 晃

第1章

セクシーキャラを描こう



セクシーキャラの体を学ぼう

セクシーな体つきをとらえる

セクシーな体つきとは、大きめの乳房（豊かなバスト）や丸く引き締まったお尻、くびれた腰など、曲線が美しい体つきのことです。

肩は丸みがありますが、しっかりしています。左右セットで、骨格を意識して描きます。

乳房は柔らかく、丸みを帯びます。大きさと形のバリエーションは豊富です。

首は長めにすると大人っぽくなります。全体を見ながら描きましょう。

二の腕はやや太いです。細くすると子どもっぽくなります。

腹部は中央にラインを入れると、引き締まった感じになります。

腰・ウエストはくびれます。ナナメ向きでは、左右でくびれる位置が変わります。

お尻は肩幅と同じくらい張り出します。

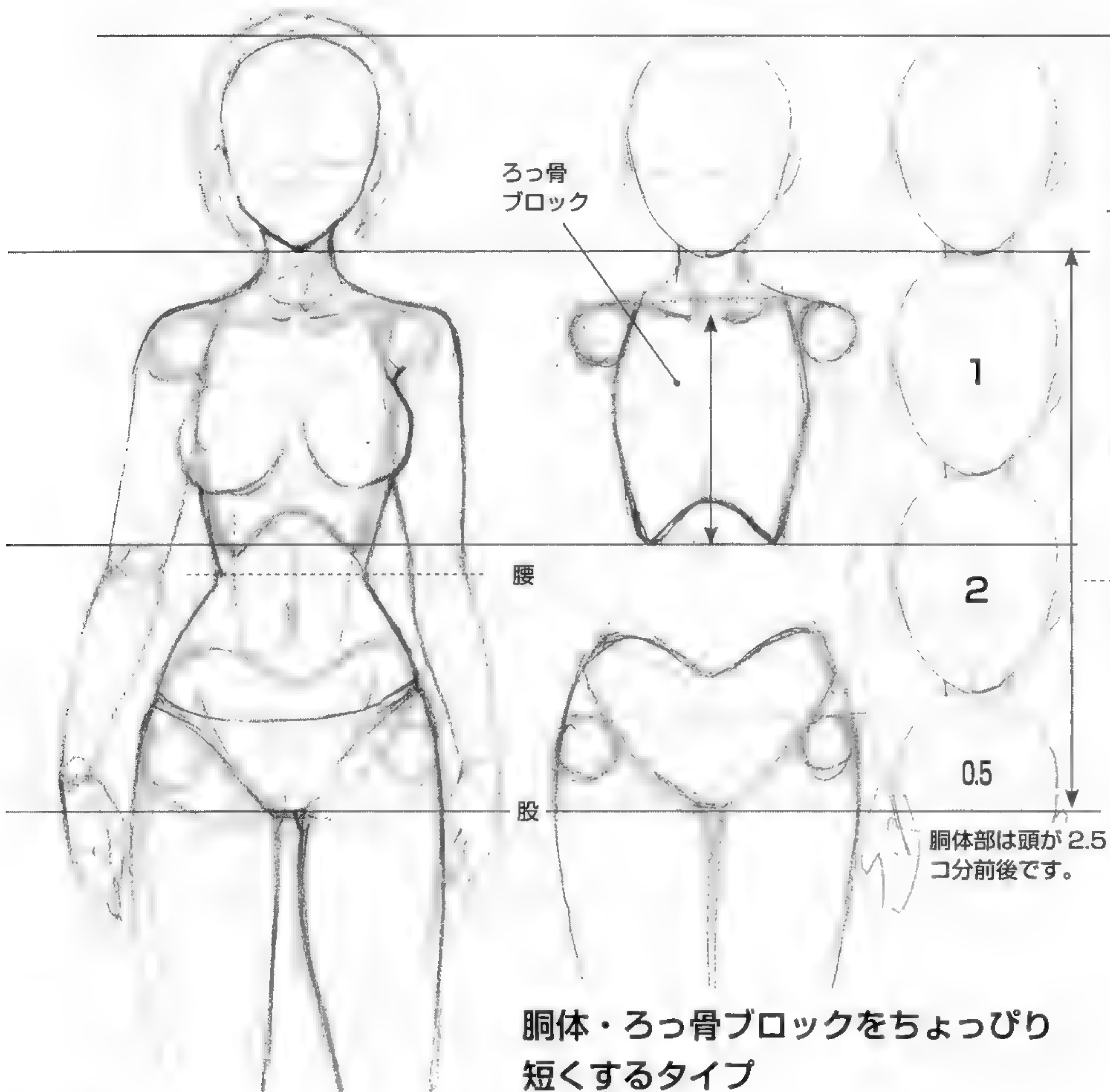
おへそはウエストのくびれよりも下にあります。

下腹部～股は曲線で体の丸みを表現しましょう。

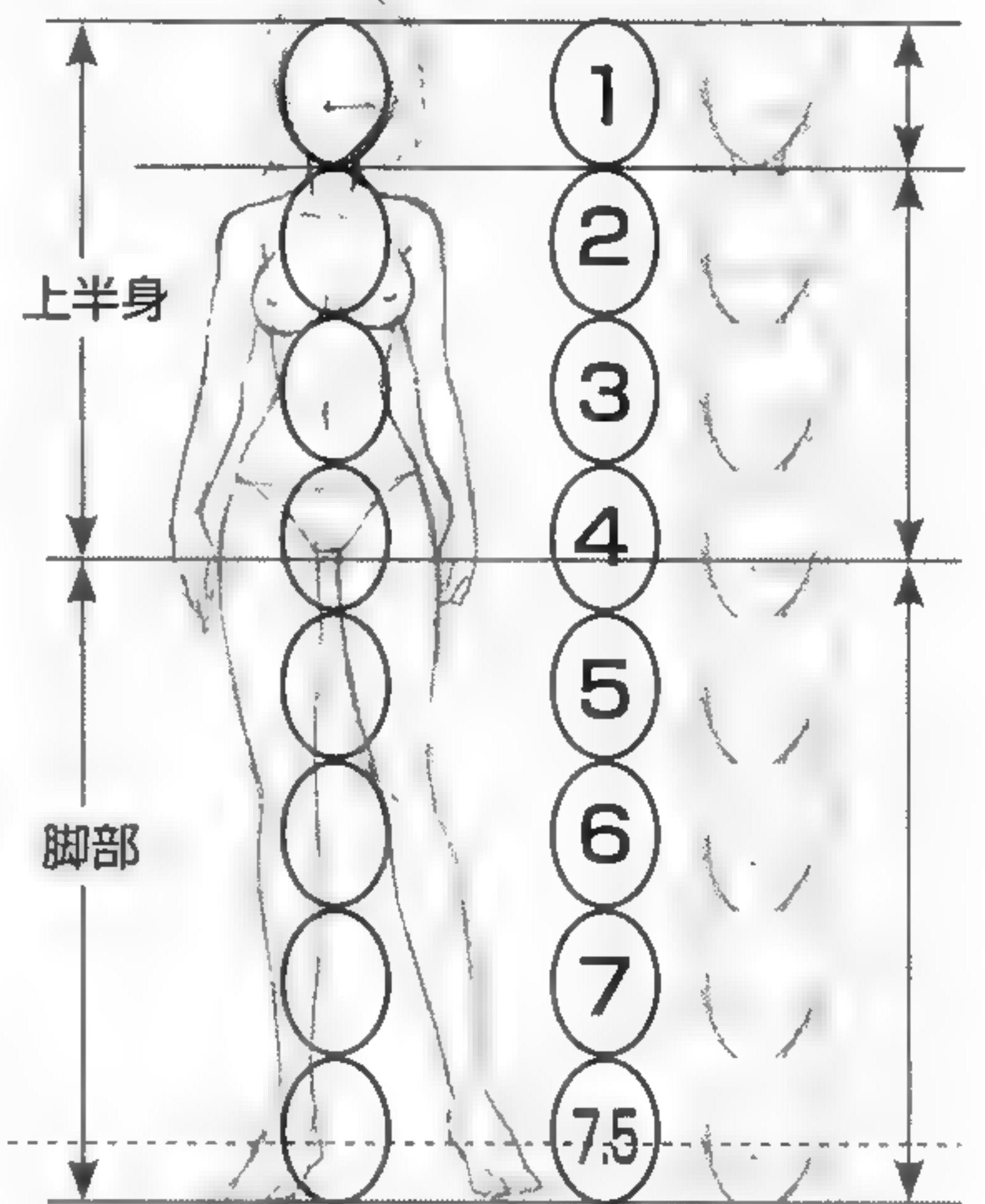
太ももは直線的なものですが、曲線で描くと肉感的になります。

セクシーキャラのプロポーション

セクシーキャラは、7.5～8頭身くらいがよいです。
リアルな体型に比べ、胴体を少し短めにしたり、腰の位置を高めめにデザインします。



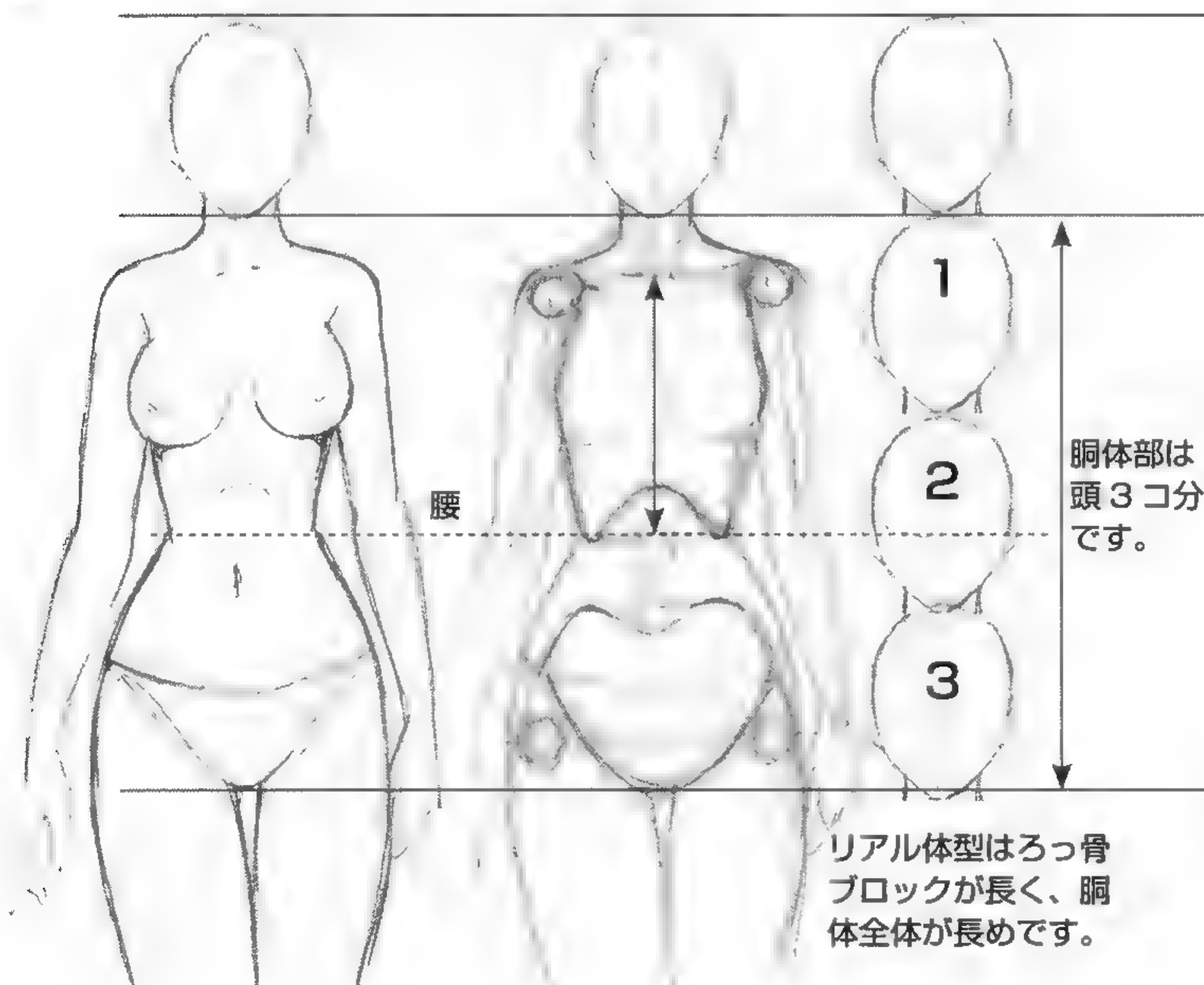
7.5頭身のプロポーション



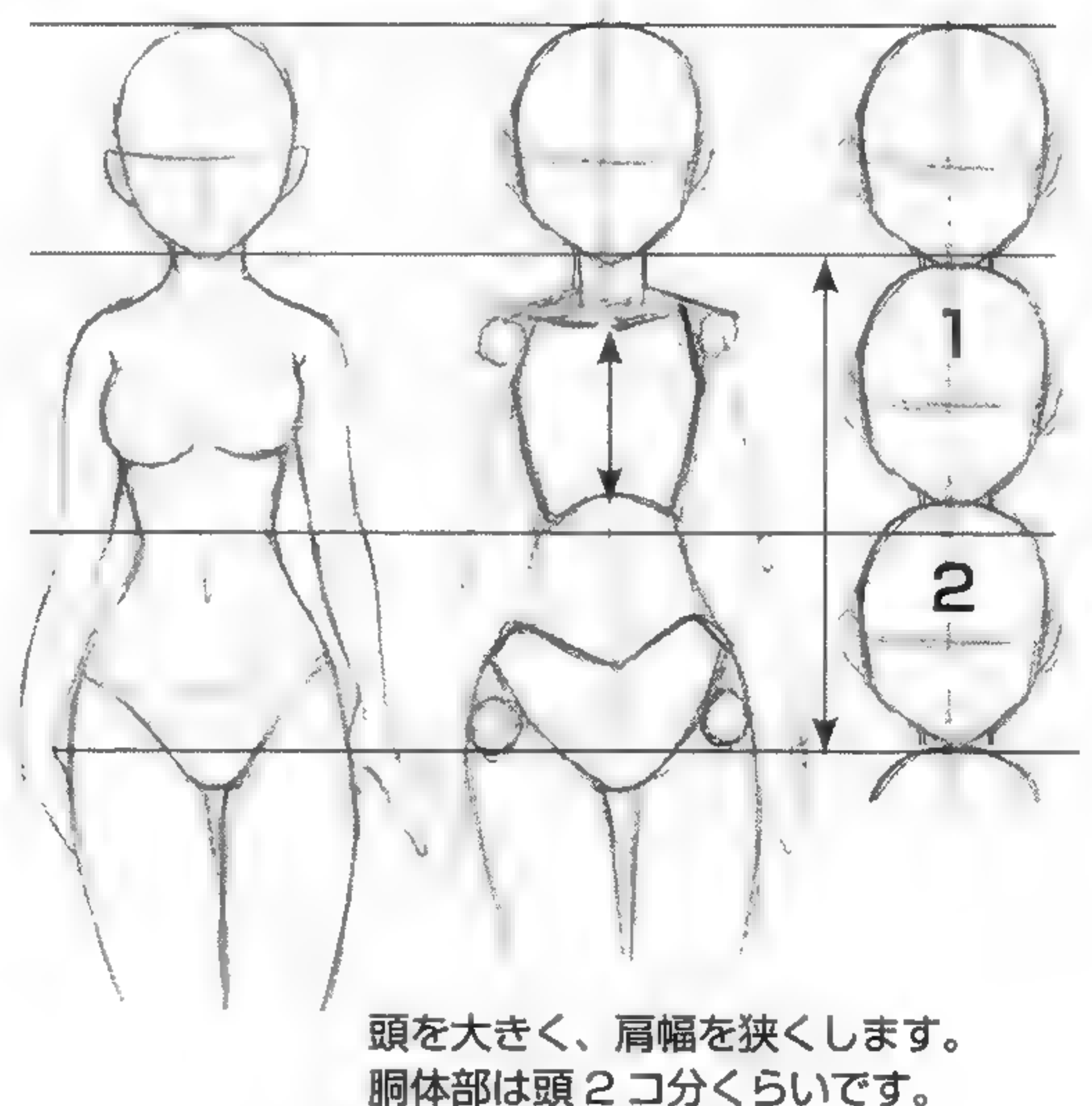
脚部の方がちょっとだけ長いです。

※ 頭身（とうしん）
「全身が、頭何コ分か？」でとらえる考え方です。
全身に対して、頭が大きければ2頭身や3頭身などの「低い頭身」となります。頭が小さいモデル体型などは8頭身や9頭身。キャラの設定や指定をする時に用いられます。

● リアルふうバランスは胸が長い

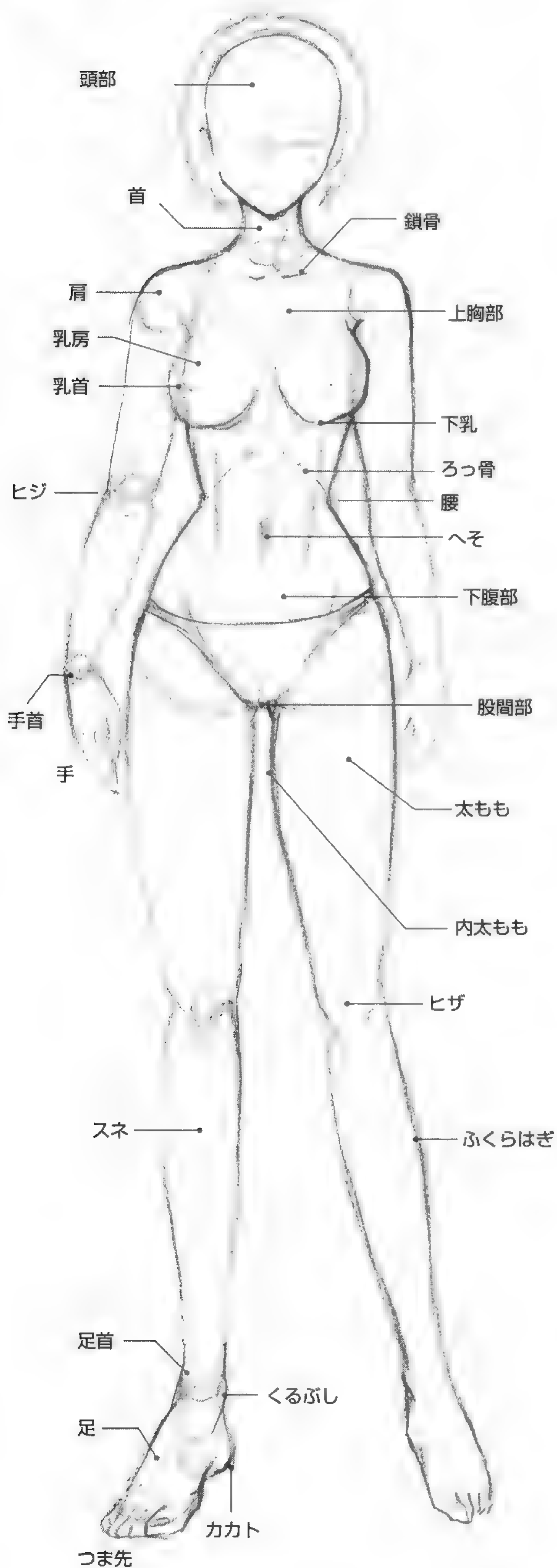


子どもっぽい雰囲気を出すデザインの場合

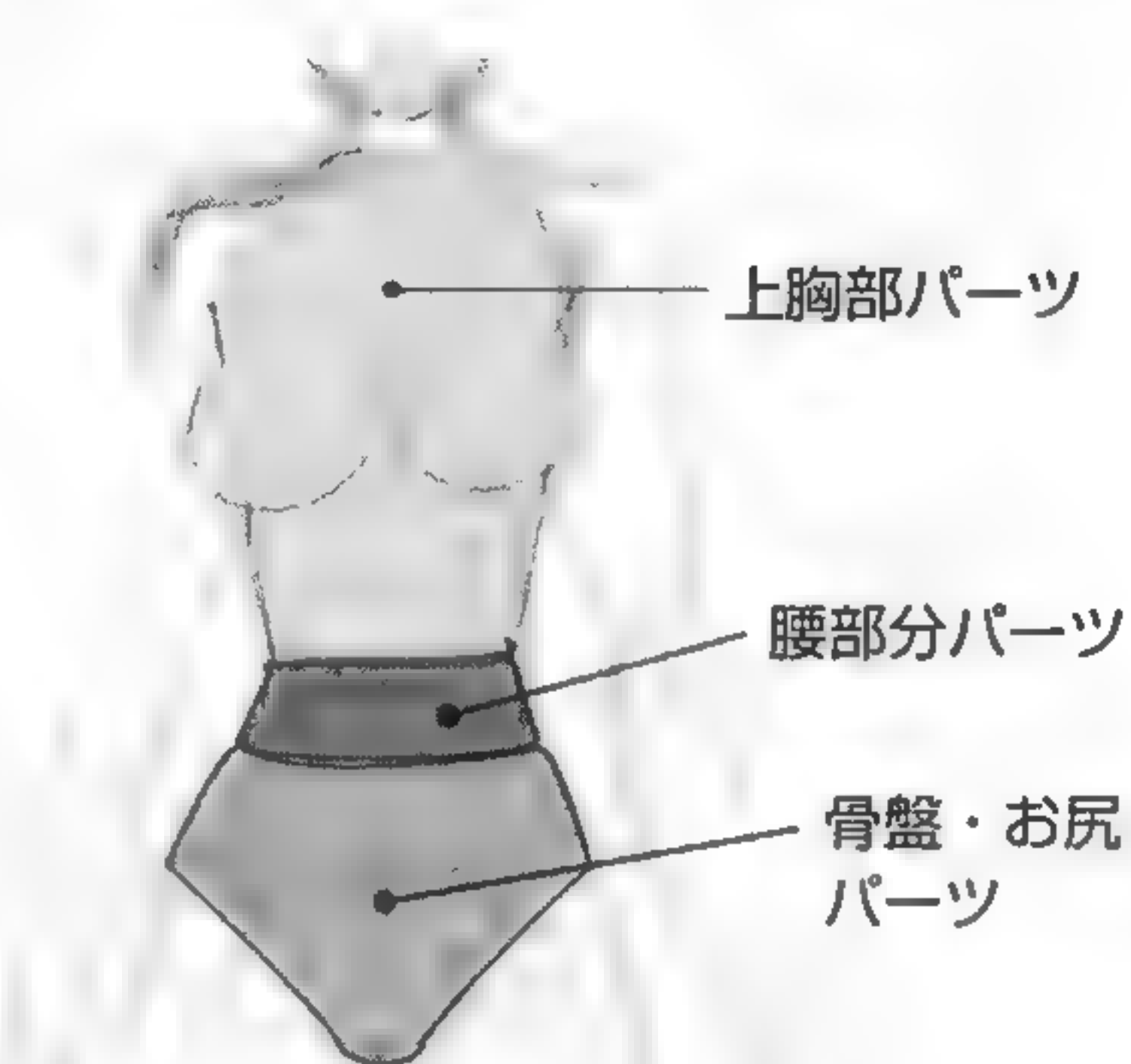


セクシーキャラのスタイルバランス

● 正面



関節やパーツの長さを意識することから始めよう！



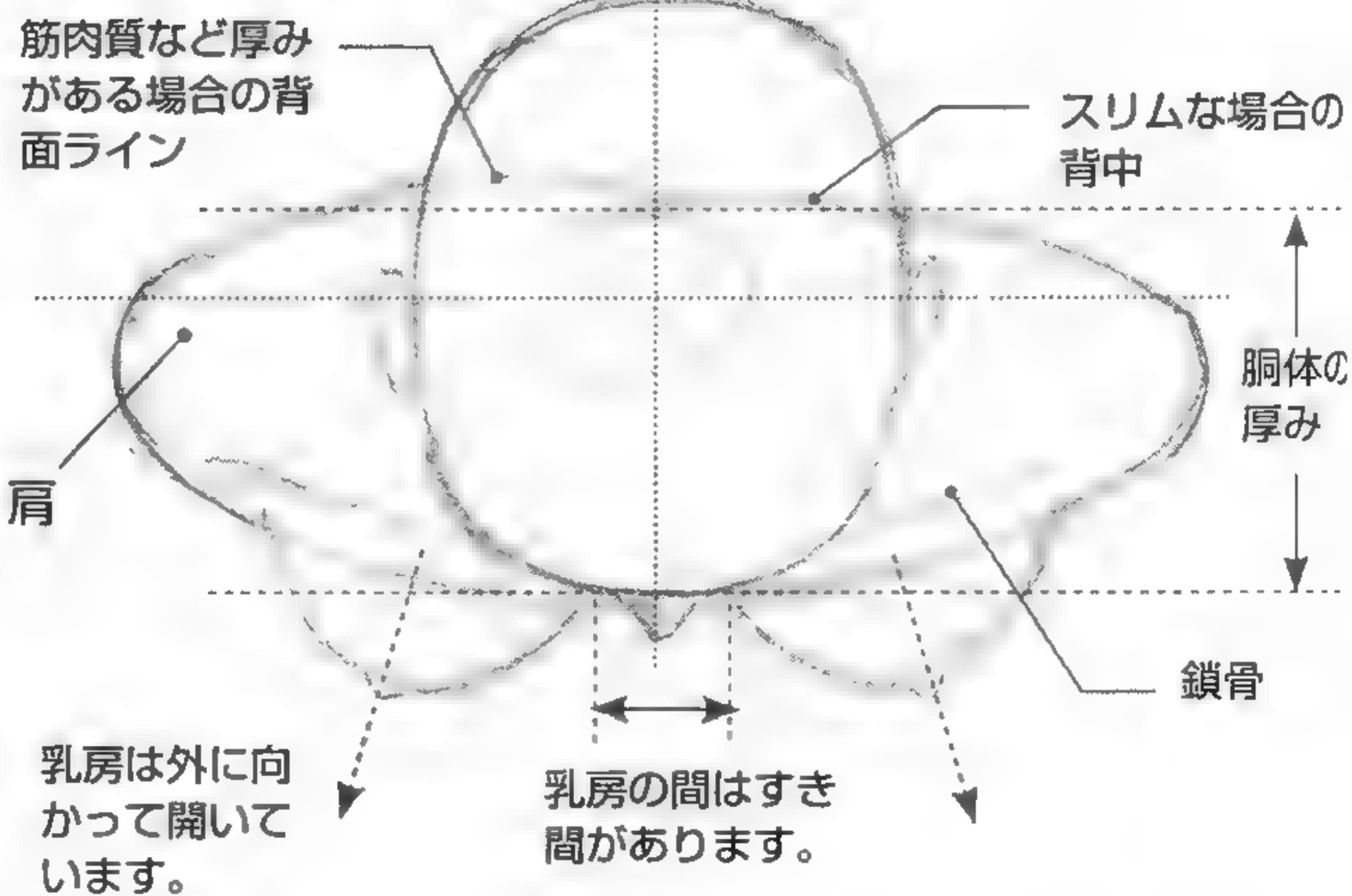
関節とブロックでとらえると、大きく3つのパーツになります。

簡単な胴体部のアタリ。頭の大きさに対しての体の大きさを描きます。真ん中に1本、中心の目安になる線を描きましょう。

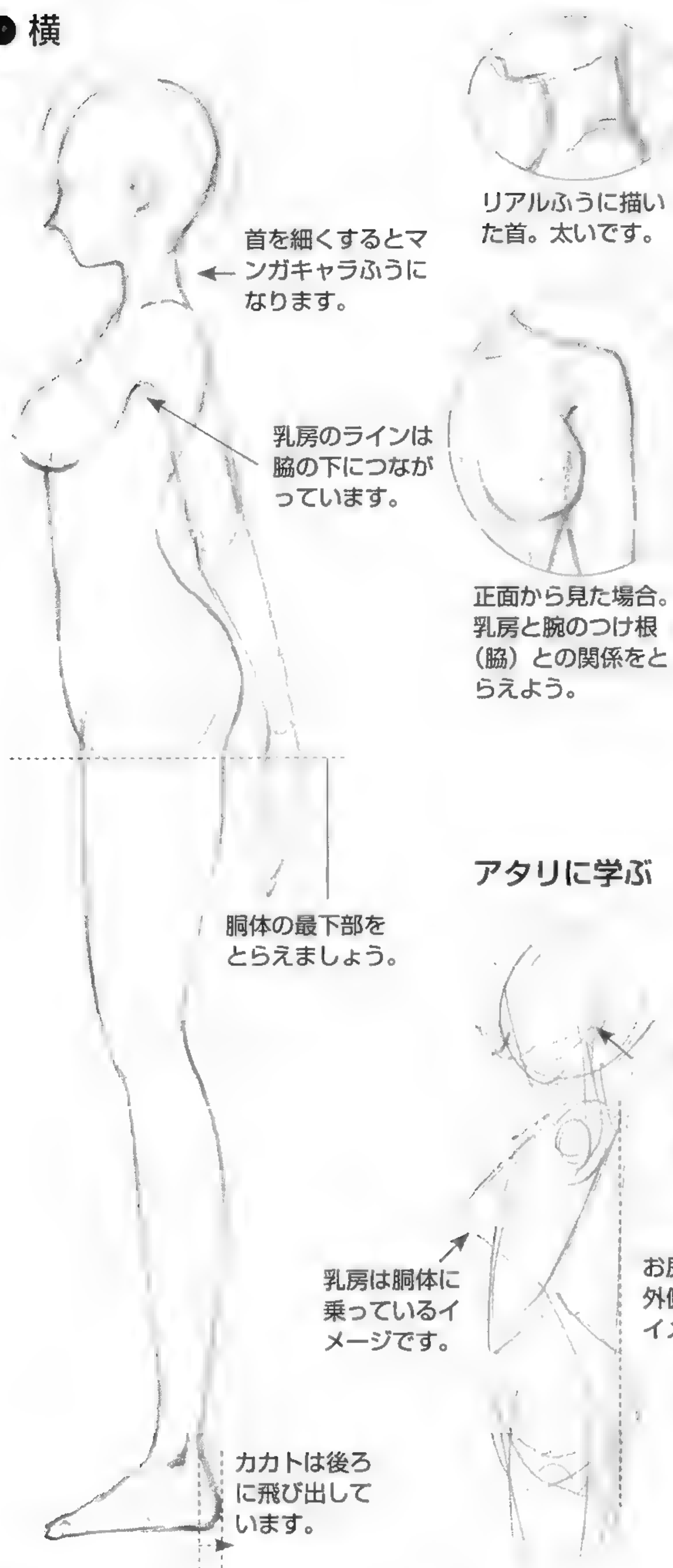


胴体本体部分を意識しましょう。これに両肩をつけ、乳房を描き込んで胴体が完成します。

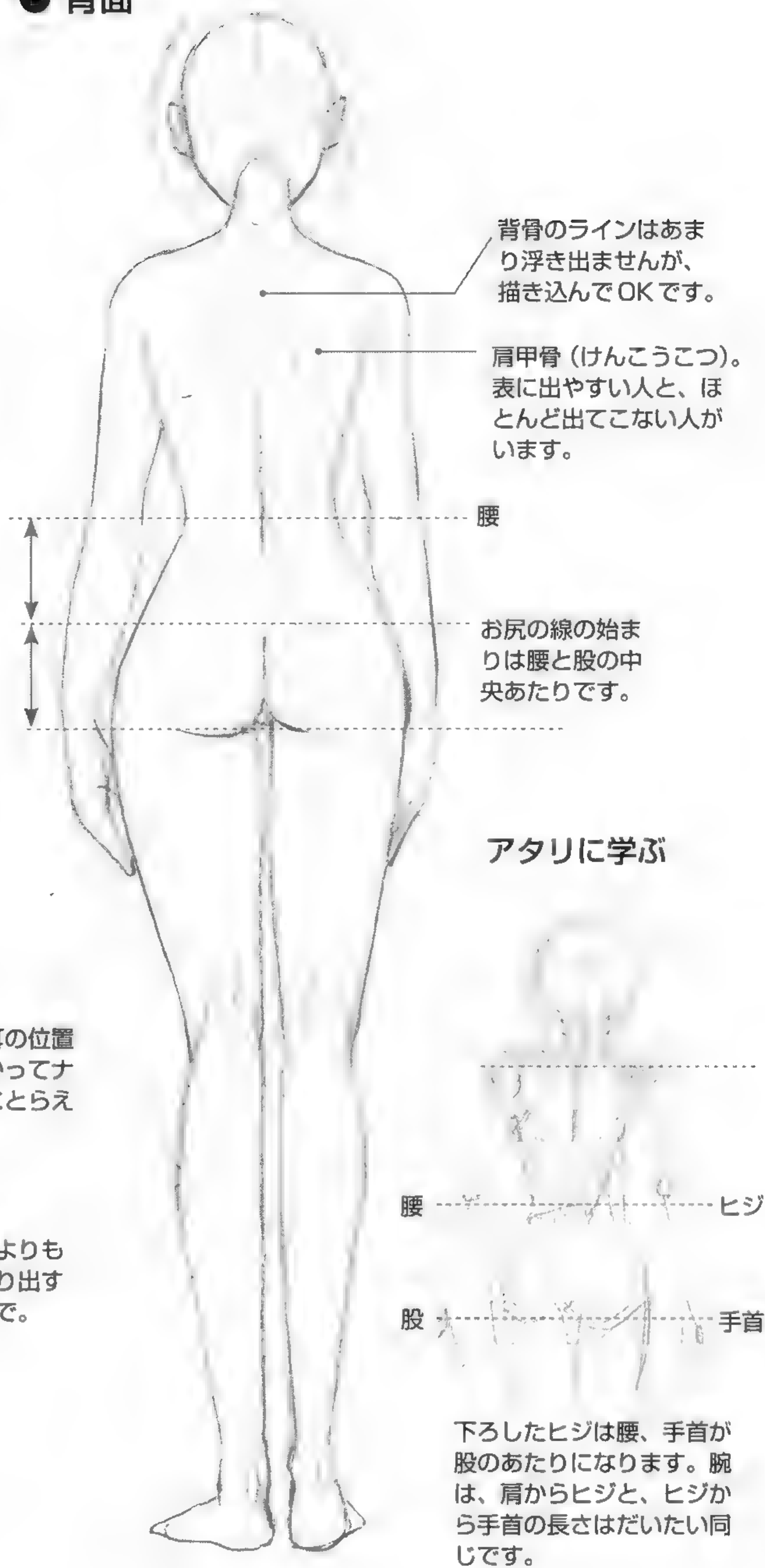
● 真上から見た場合



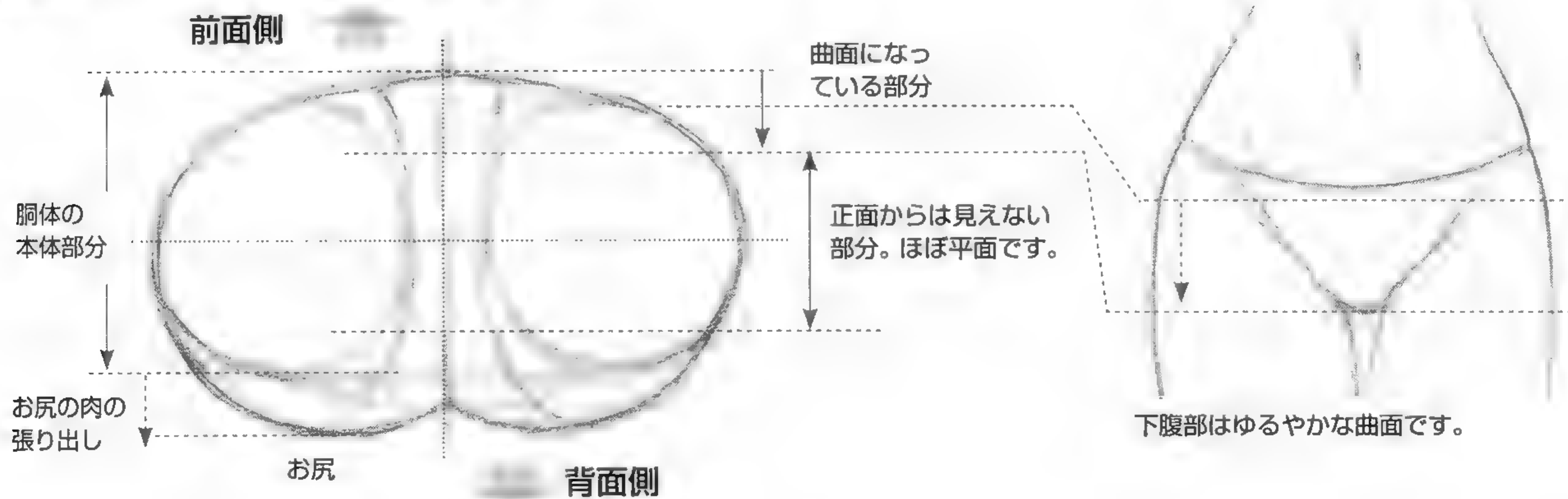
● 横



● 背面



● 真下から見た場合（胴体の最下部）



セクシーポーズを描こう

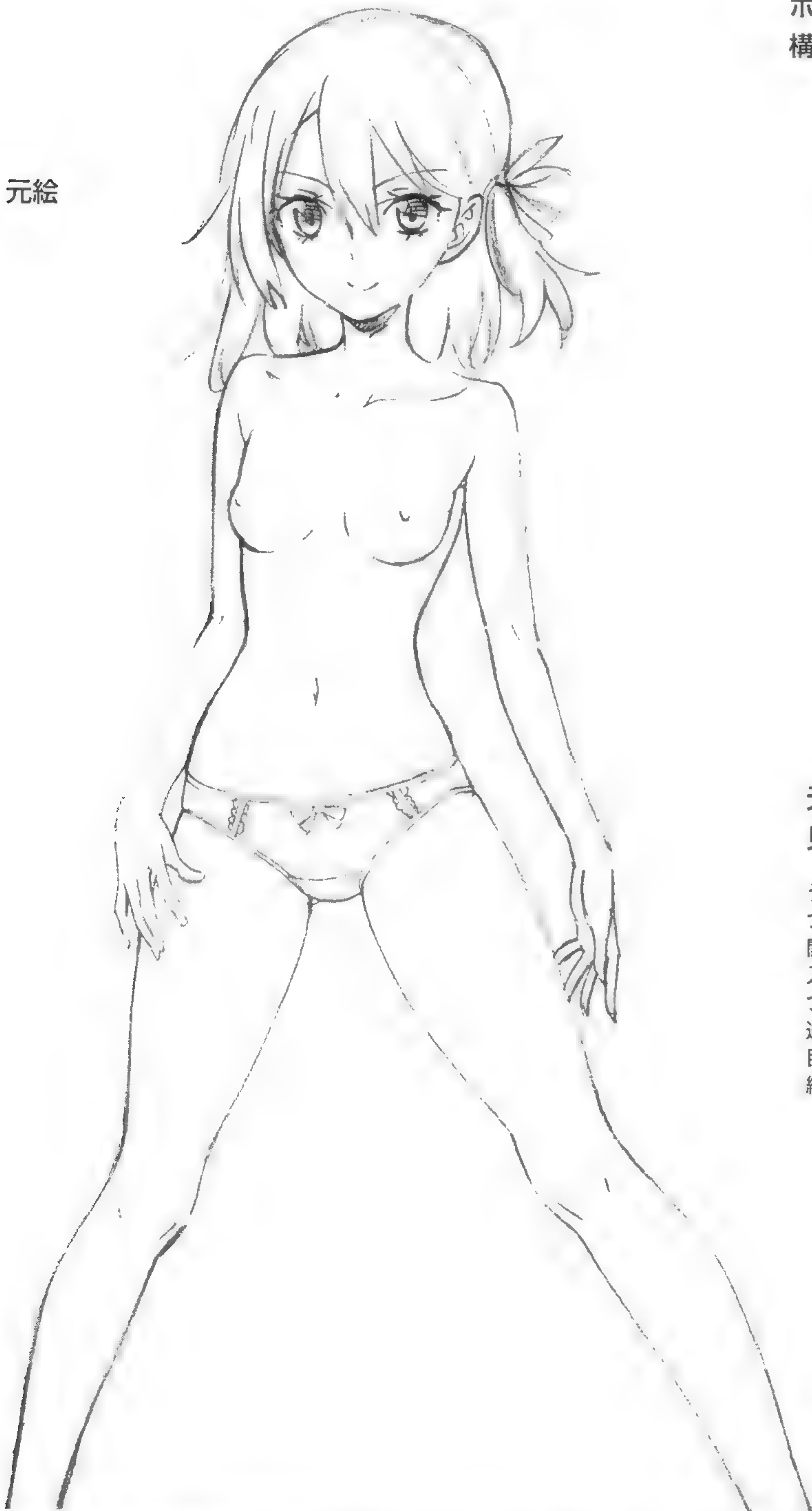
見て描くことができるようになると、自分のイメージからデッサンして描くことができるようになります。

まずは、見て描く手順を見てみましょう。

ポーズのとらえ方と見て描く方法

立ちポーズを描いてみよう

元絵



ポーズの雰囲気と構造をとらえます

中心線（正中線）
…体の向きと傾きの目安

両肩をつなぐライン

胸の下位置をとらえる曲線

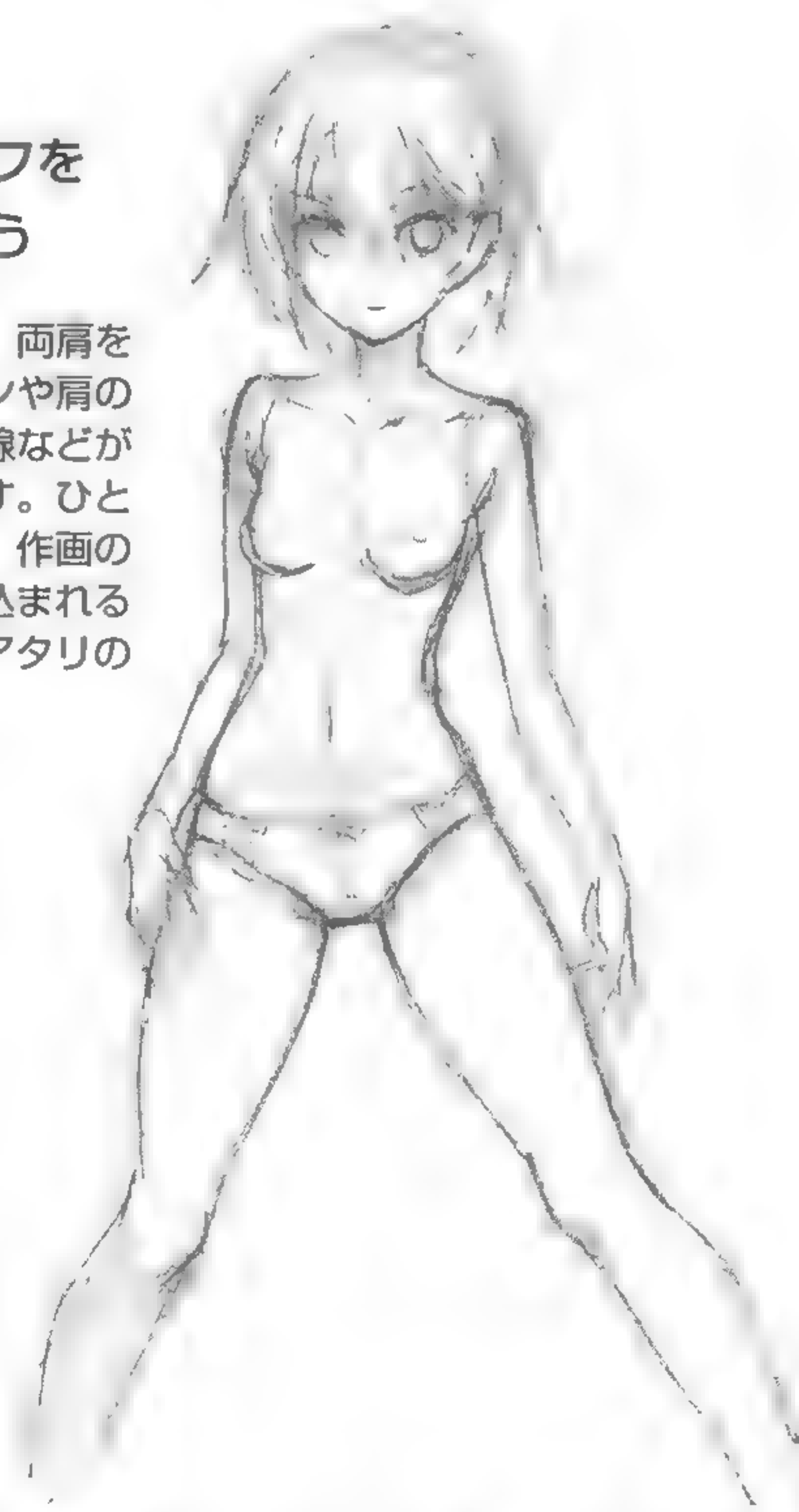
腰の位置

股の位置

頭部の大きさや肩幅、腰のくびれ、胴体の長さなど、ひとつひとつ元絵を見ながら位置をとって描きます。

元絵のラフを見てみよう

うっすらと、両肩をつなぐラインや肩の関節、中心線などが入っています。ひとつひとつが、作画の途上で描き込まれる目安の線やアタリの線です。



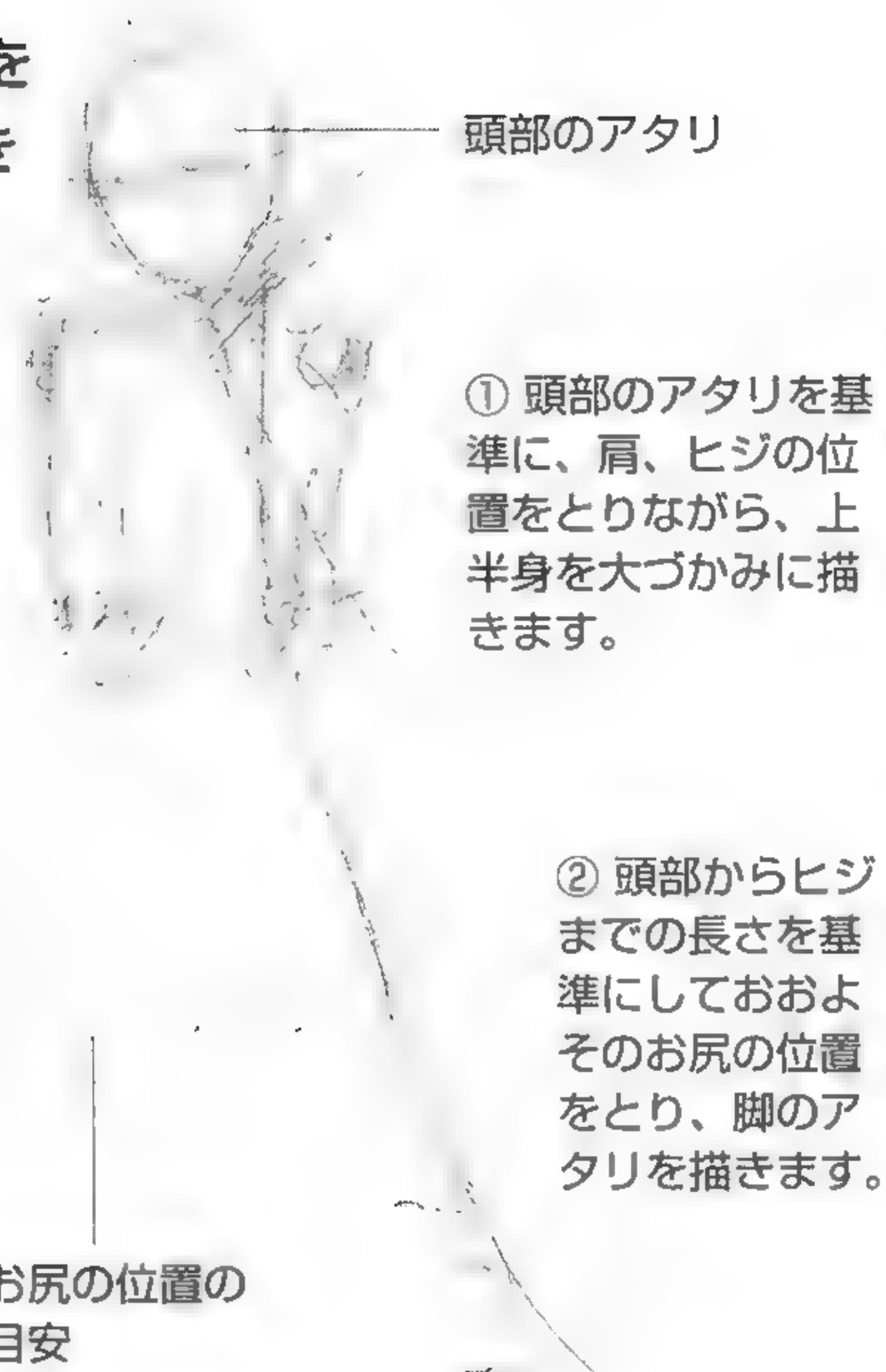
上達のコツは、まず見て描くことが大切！

座ったポーズを描いてみよう

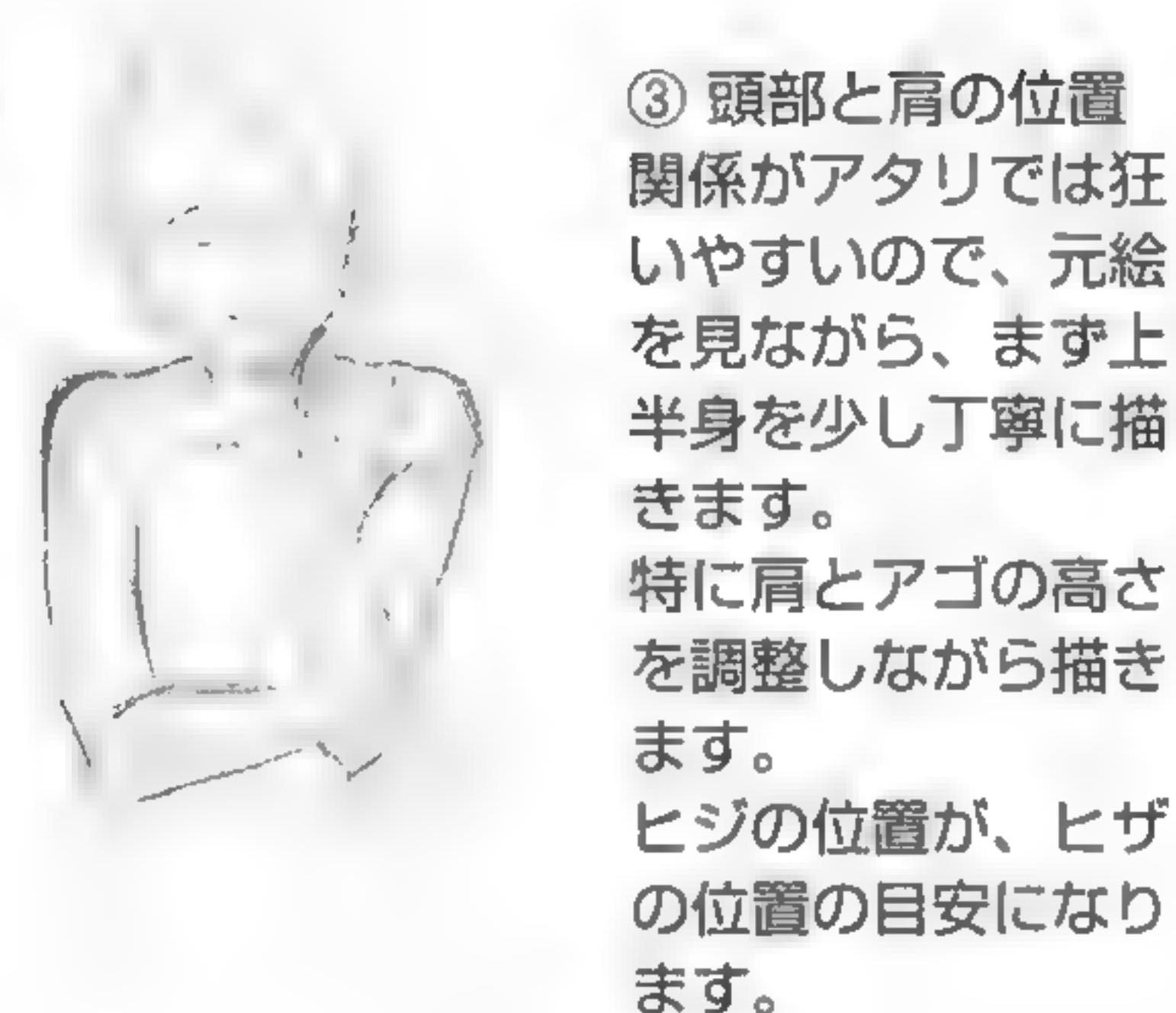
元絵



1. ポーズ全体を大づかみに描きます



2. 上半身を肉づけします



3. 脚部を描きます



④ 上半身の長さを基準にしてお尻の位置をとり、脚のアウトラインを大づかみに描きます。このあと、お尻の位置を調整して、細部を描き込みます。

両ヒザは、自然な脚線を描くための起点になります。腕に隠れて見えない部分ですが、形をとって描きましょう。

顔はどの段階で描き込んでもOKです。②の上半身の肉づけ段階で簡単に目や表情のアタリを描き込むと、最後まで仕上げる意欲が湧きます。

見えないところをとらえて描くのは、デッサンして描く時も同じです。

ポーズを描く手順

自分のイメージからデッサンして描きましょう。
大づかみにでもイメージを描くことが大切です。

① イメージを描きます

最初のイメージラフです。姿勢や顔の向き、およそのポーズをごく簡単に描きます。

② アタリの作画

イメージラフをもとに、髪の毛のイメージや胴体、脚部や腕を大づかみに描きながら、イメージをふくらませます。

足を軽く曲げるかどうかなど、簡単な試行錯誤もこの段階で行います。

③ 作画を進めます

体の構造を意識してデッサンします。脚のつき方や脚線など、どんなラインになるかわからない時は資料写真などを参考にして描きましょう。

参考：1～3の、試案のイメージラフからおおよそのデッサンまでを一気に描き進めたもの。これを別紙にトレスして仕上げたものが右頁です。

イメージラフを描くことに慣れましょう！

④ アウトラインのクリンナップ。

りんかく線をきれいに描き、顔や髪の毛を描き込んで完成させます。

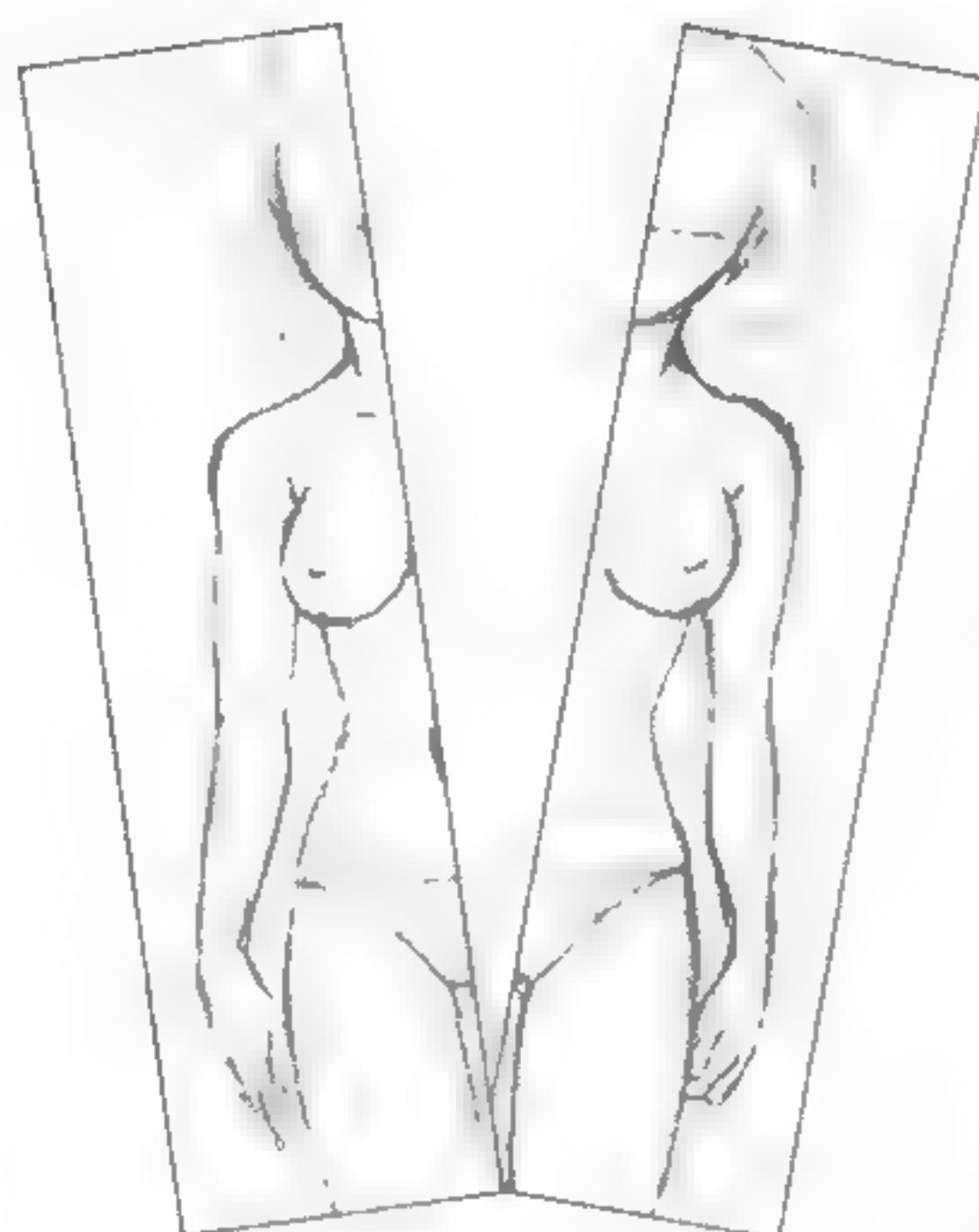
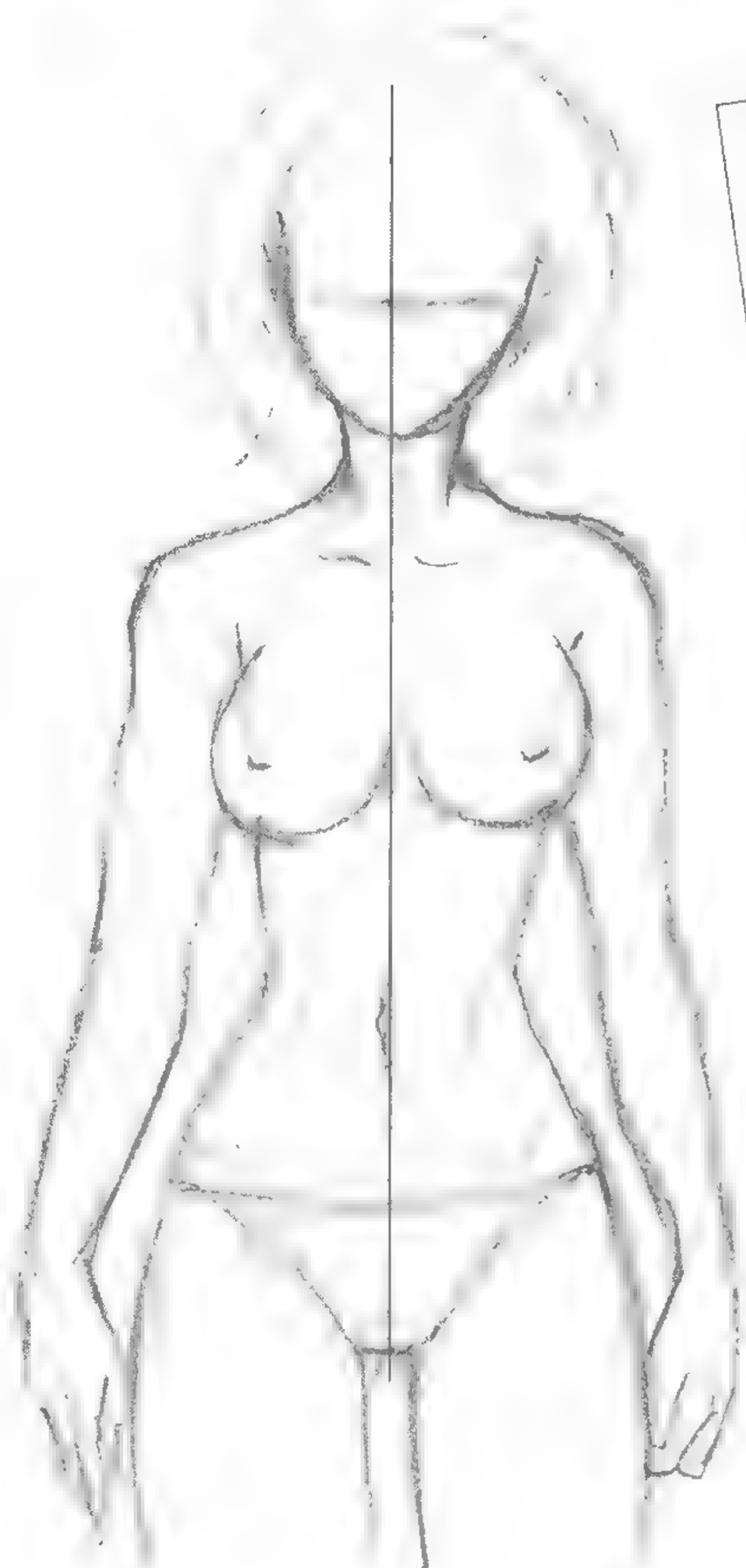


コラム アタリやラフデッサンに慣れよう

「アタリ」「作画の目安」はたくさん描いているうちに見えてくる「自分なりのルール」です。線や構造を考えながら描くうちに会得されます。これは知性的な作画技法とも言えるものです。見る時や、まねして描く時に線の意味を考えてみましょう。

■ 中心の線の重要性について

アタリや作画では、顔や体の中心を通る線を入れることに慣れましょう。中心の線を決めることで、左右のバランスがとりやすくなります。ナナメ向きなどでは、体の向きがはっきりする効果があります。



左右を真っ二つにしてみました。このように「表面・左右の中央を通る線」を、専門的には「正中線(せいちゅうせん)」ということもあります。

▶ 正面向きポーズのラフ

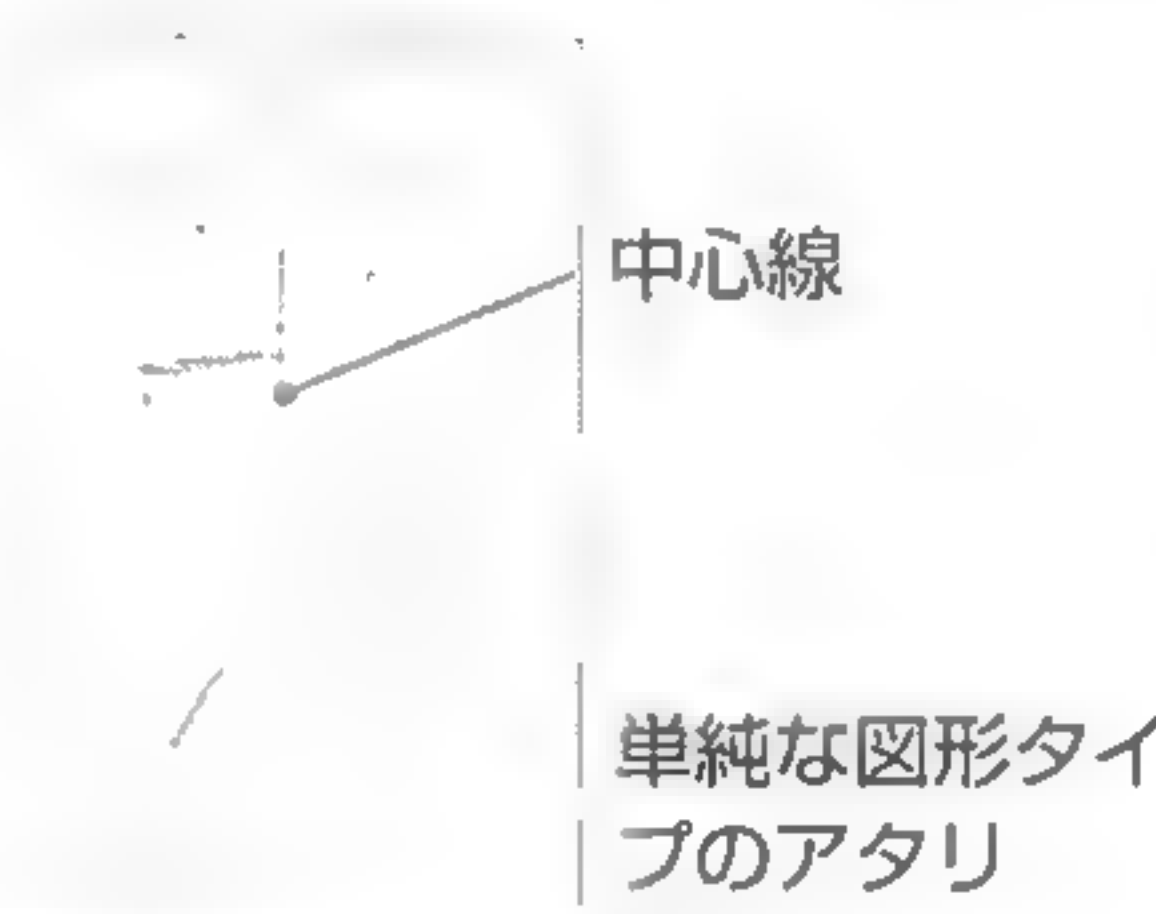


中心線

体をブロック状にとらえる描き方。



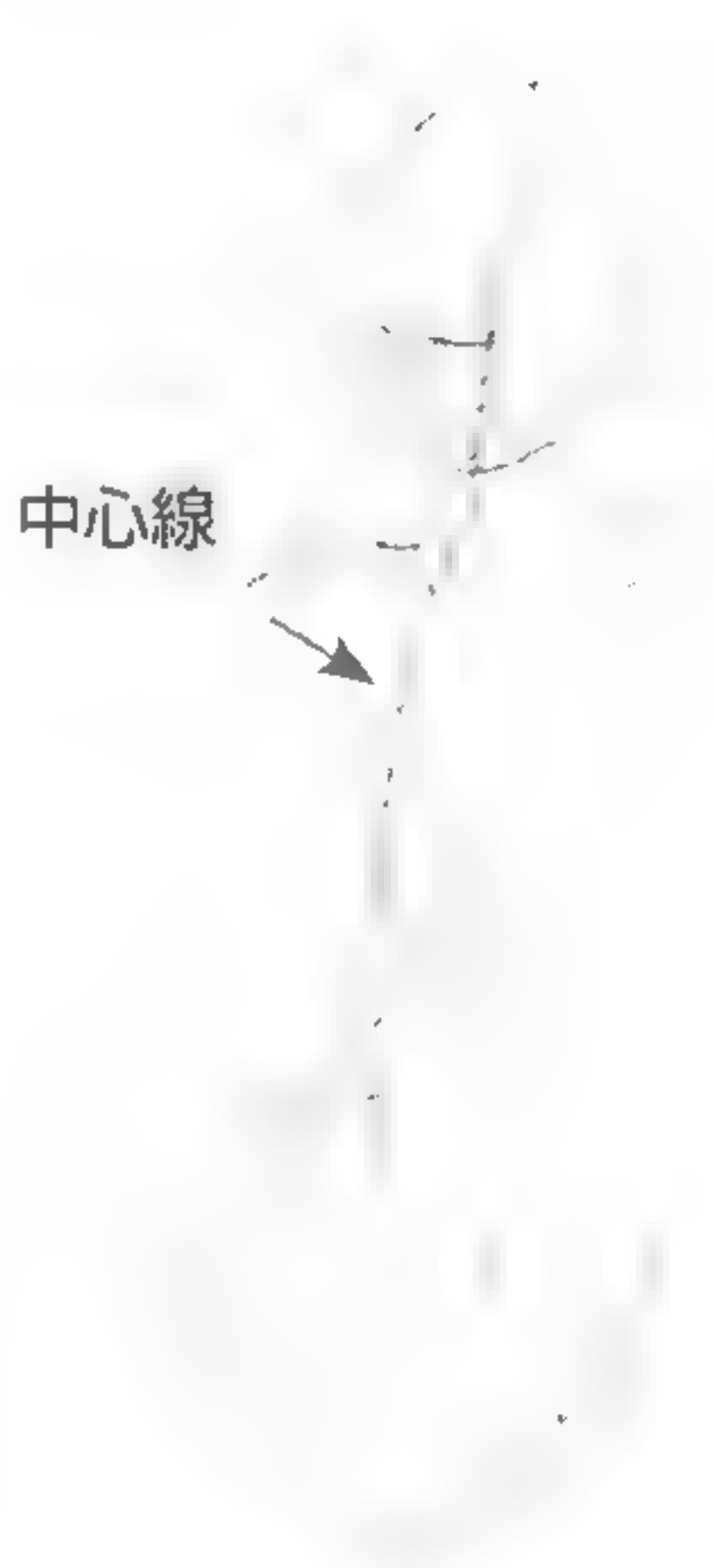
シルエット(全体のムード)から描いているもの。



中心線

単純な図形タイプのアタリ

▶ ナナメ向きポーズのラフ

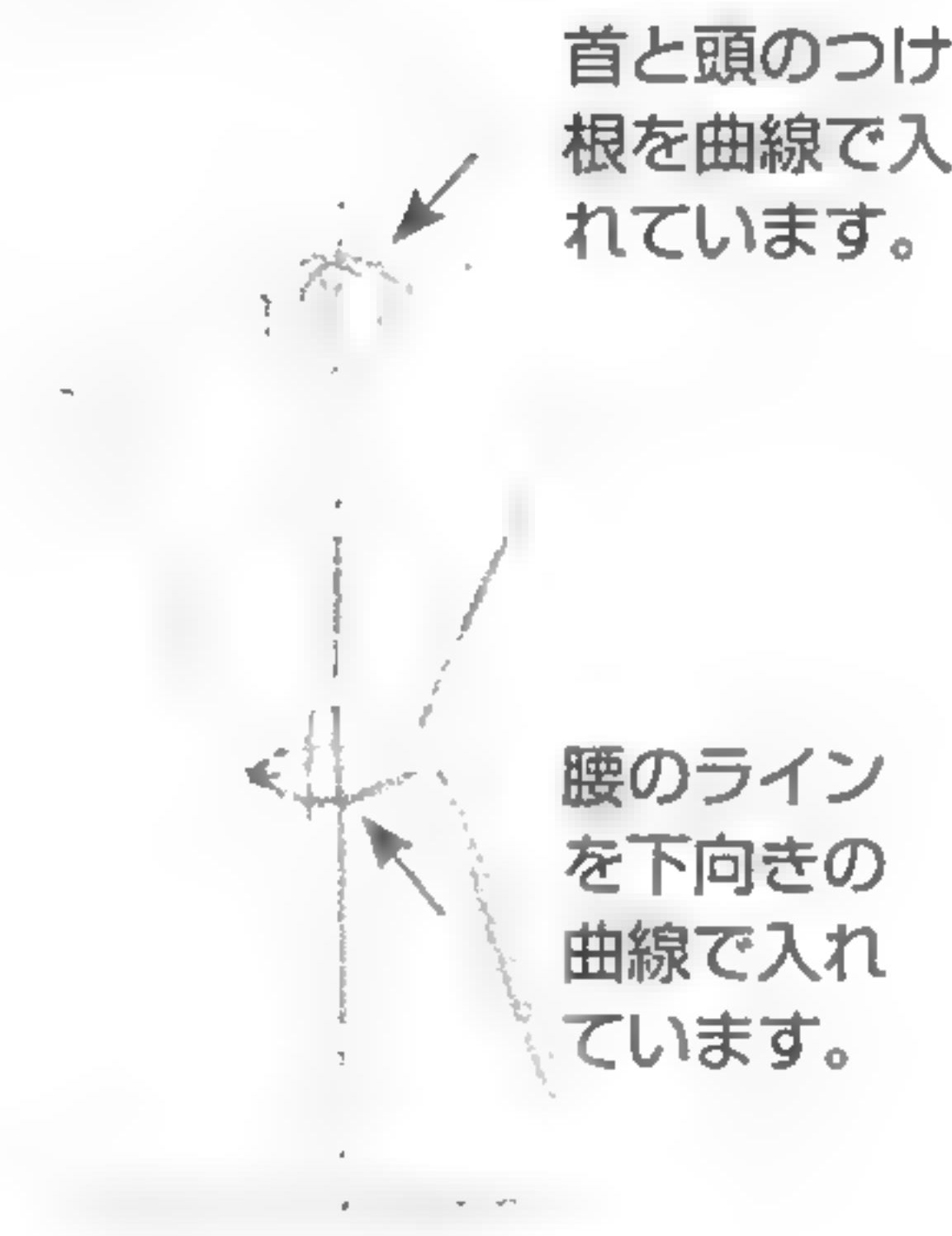


中心線



ラフ画(下描き) 体の前面の起伏と、体の厚みをテーマにしています。

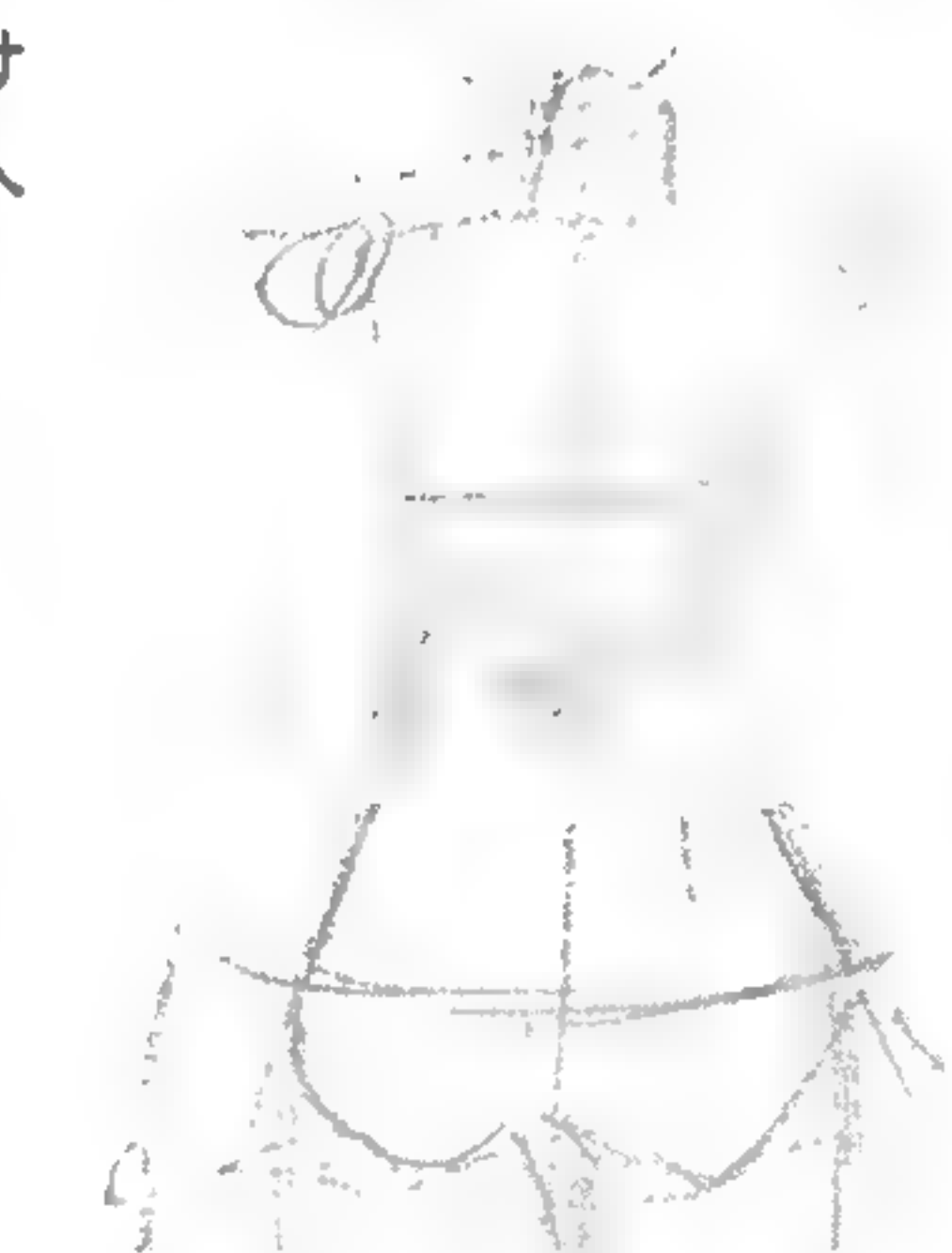
▶ 後ろ向きポーズのラフ



首と頭のつけ根を曲線で入れています。

腰のラインを下向きの曲線で入れています。

背面は背骨のラインが中心線になります。



ポーズイメージのラフ。シルエット+ブロックでとらえながら、ブラのヒモやパンツなども目安として描き込まれています。

ごく簡単に描かれたアタリ。中心線は文字通り体の向きをとらえる「目安」としてだけ描き込まれています。

■ 胴体の側面部で体の厚み・立体感を与えよう

中心線とブロック状のアタリを利用した「ひねりのポーズ」

上半身がほんの少し
ナナメ向き

胴体の側面部がわずかに見えます。

腰から下は正面向きです。

中心線。上半身はやや右寄り（右向きを表現）

腰

腰から下は中央付近（正面向きを表現）

① アタリ。上半身と下半身で、中心線の向きをずらしてとります。

② アタリをもとにラフを描きます。動きを出したくなったので、脚のポーズは変更しました。

脇の下部分に側面部をとりましょう。ここに、胴体の「厚み」が生まれます。

上半身・下半身ともにナナメ向き
(普通のナナメ向き)

見える側面部が
広がります。

ひねりがないと、中心線は一直線です。

ブラのヒモは、体の厚みや奥行きをとらえる上で役に立ちます。

正面向き

側面部は見えません。

側面部が見えない場合。ほとんど正面向きです。（肩の傾きが動きを与えています）

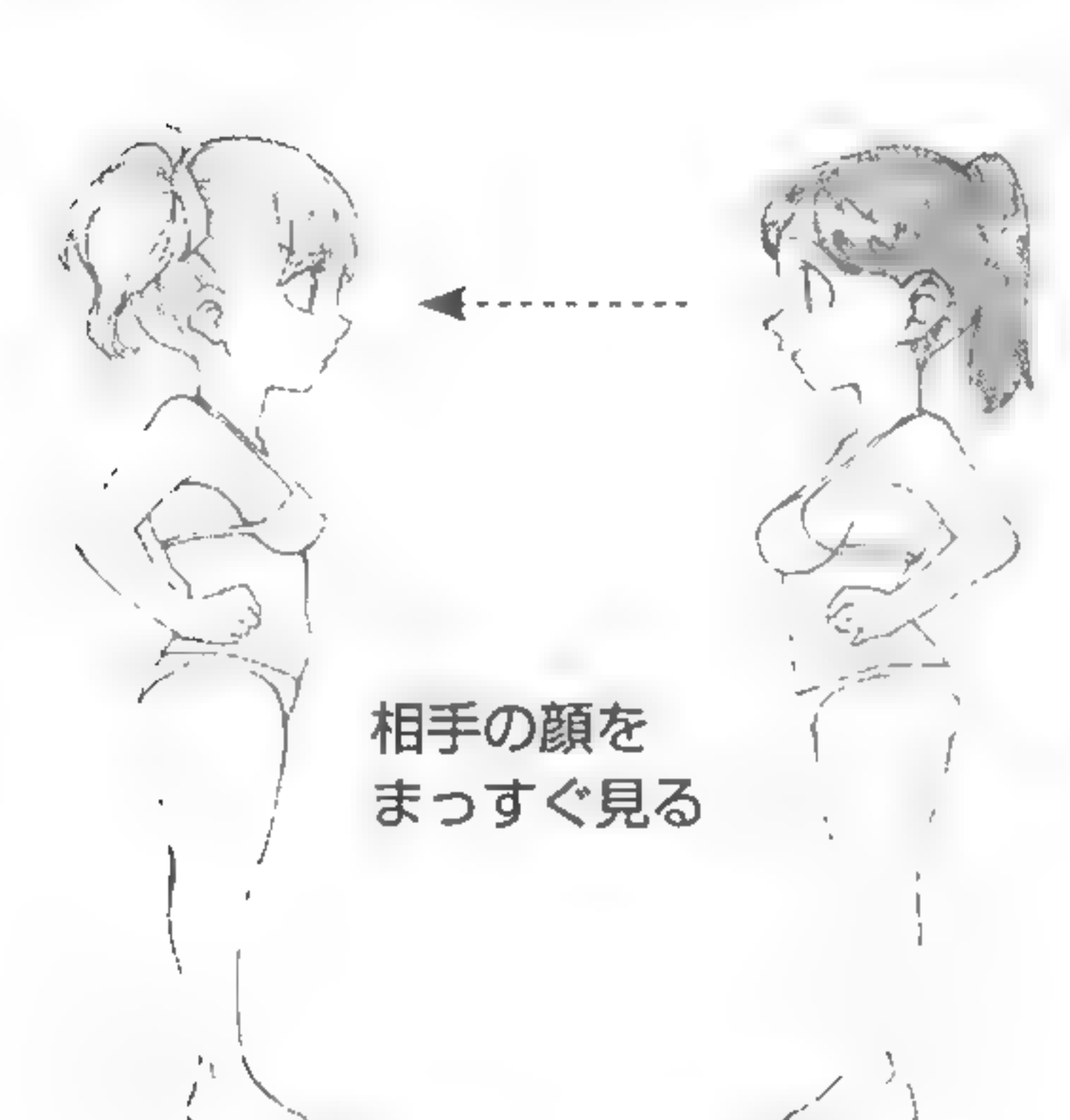
もしまだやってなかったら、頭を使って描くことにチャレンジしてみよう!!

アオリとフカンについて

キャラを見上げた構図の「アオリ」と、見下ろした構図の「フカン」を描くコツを学びましょう。

正面の構図にある「フカン」

普通に見ている状態の中に、フカンやアオリが含まれます。

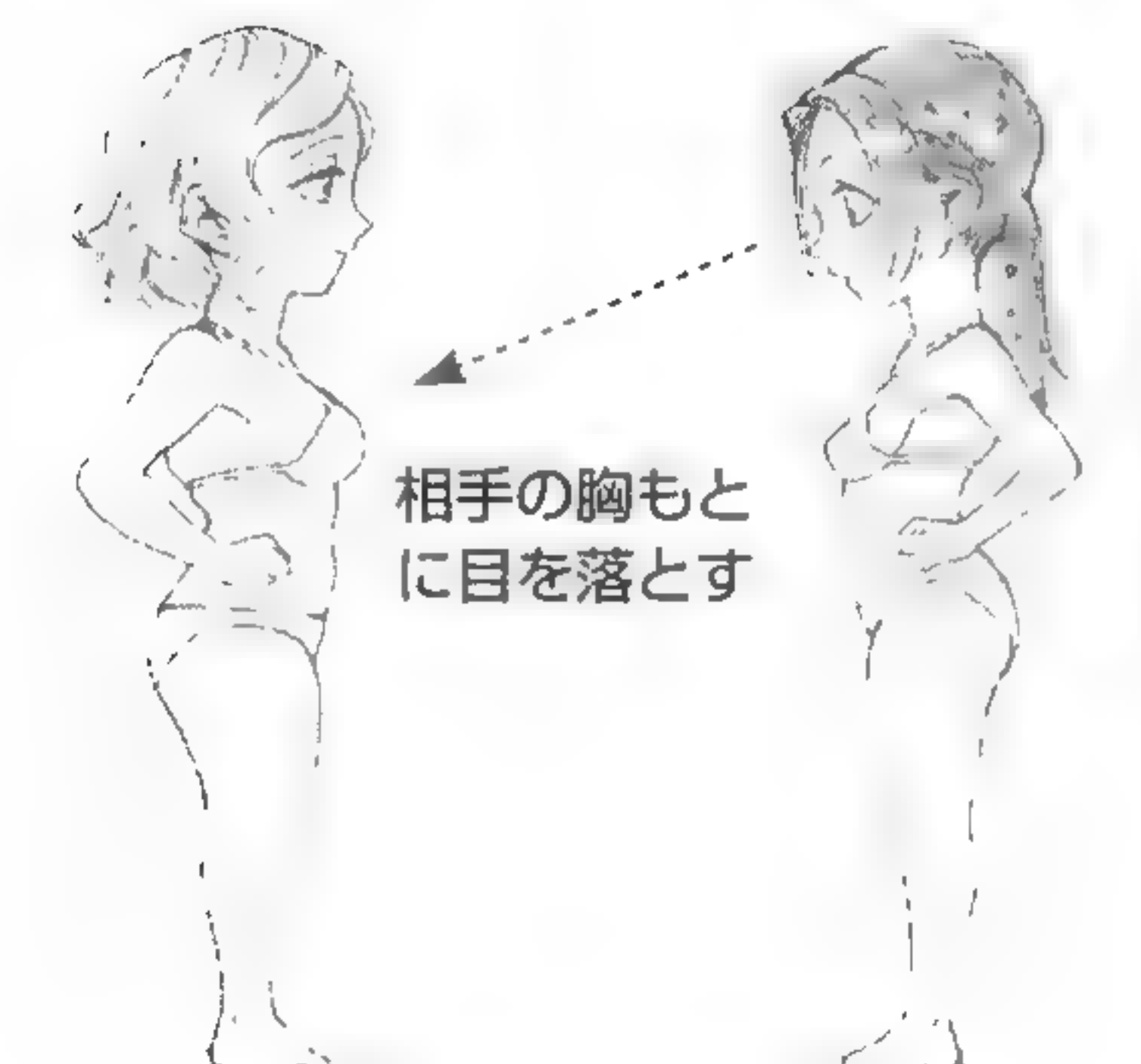


相手の顔を
まっすぐ見る

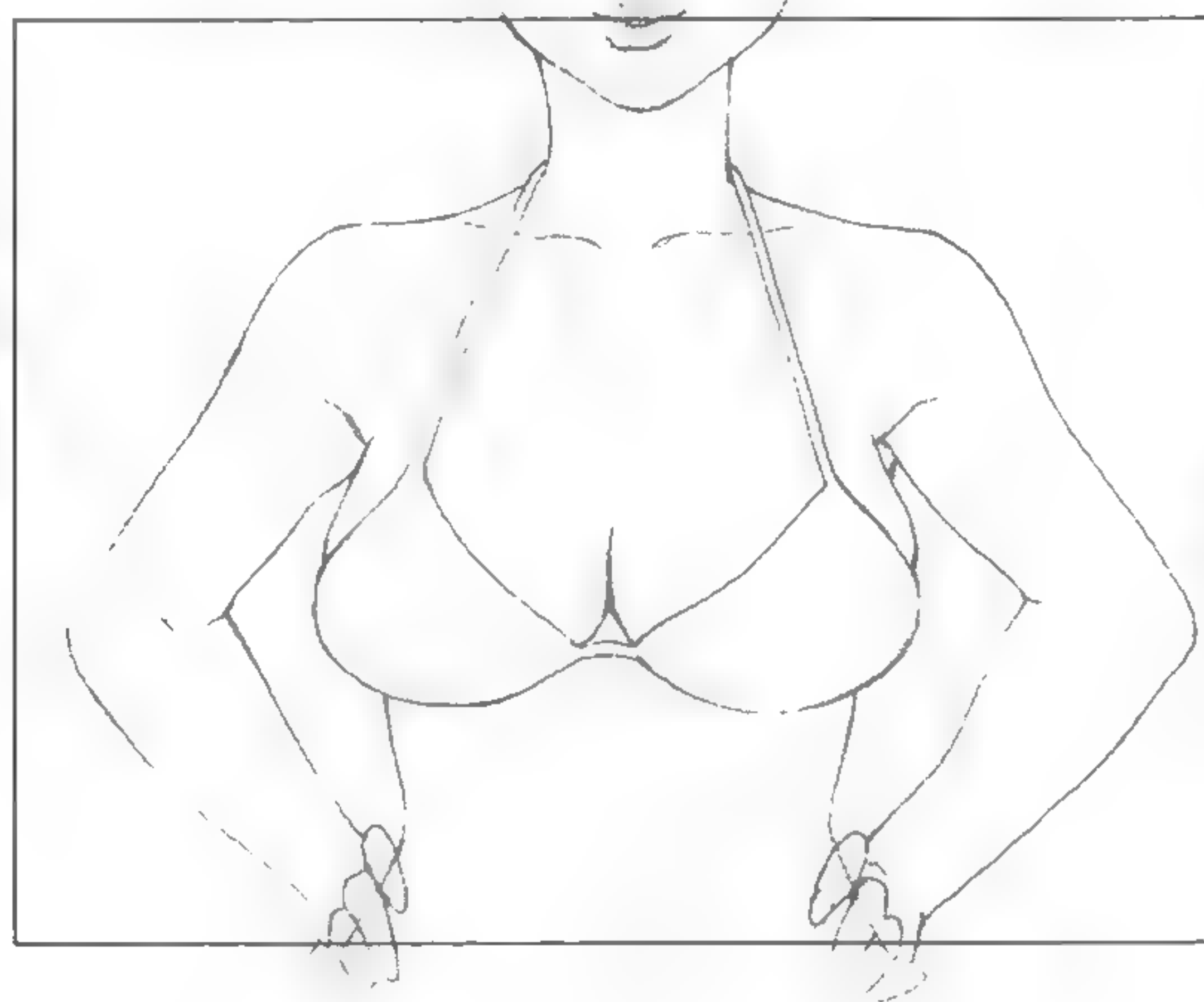


● 相手の顔をまっすぐ見
ています。
これが**正面アングル**
です。

● 肩から下は、「見下ろした」
ものになっています。
「通常アングル」の中に、常に
「**フカン**で見たもの」が
含まれています。



相手の胸もと
に目を落とす



● まなざしを下ろして相手の
胸もとを見たもの。日常的な
感覚的にはこれが「正面から
見た胸もと」だったりします
が、実際には**フカン**です。



置いてあるジュース缶などは当たり前に見ている状態が、「フカンで見たもの」です。

「見上げる」や「見下ろす」が生じる構図



身長差



立つと座るの位置関係

見上げられる方は「アオリ」、見下ろされる方は「フカン」で見られています。

ポーズで見るアオリとフカン

通常



アオリ



フカン



座るポーズの多くはフカンになります。

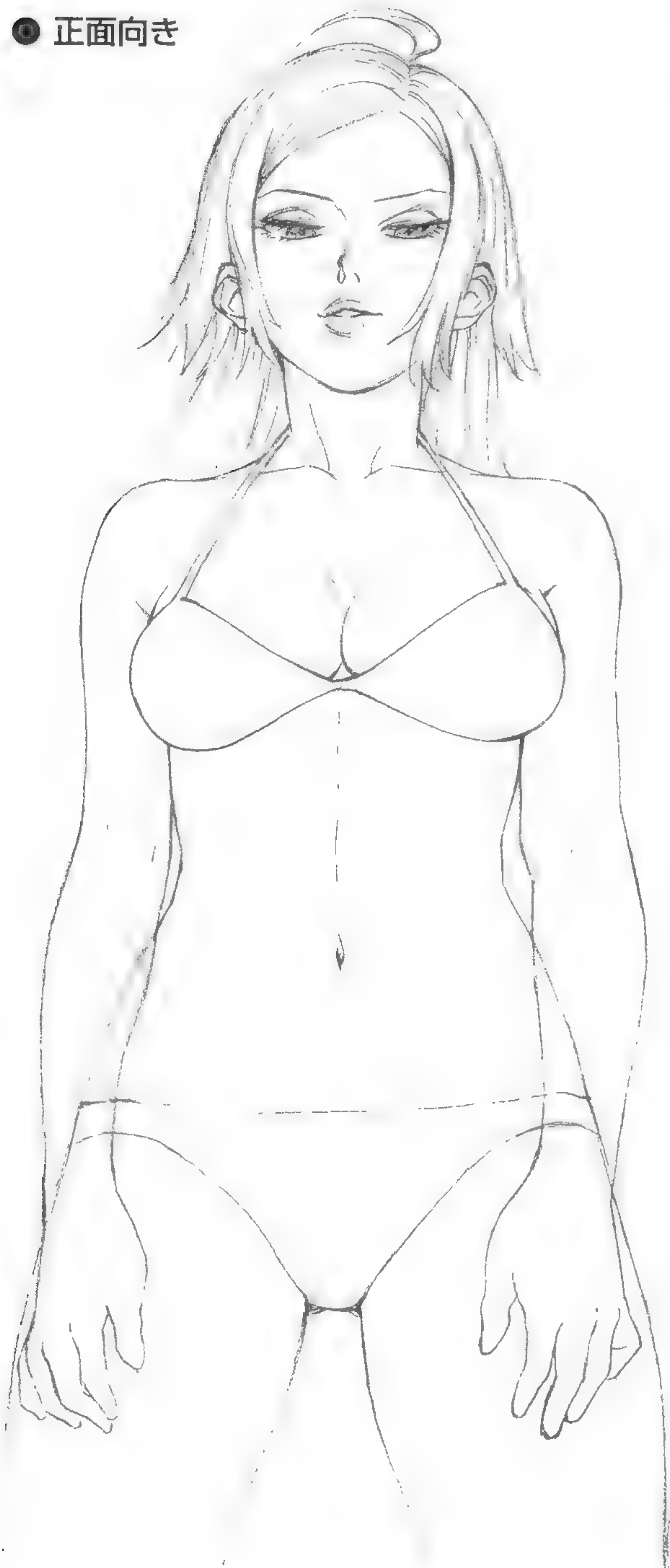


よつんばいのポーズ全体は「フカン」ですが、体そのものは、ナナメ後ろからとらえた「アオリ」です。

アオリのキャラ

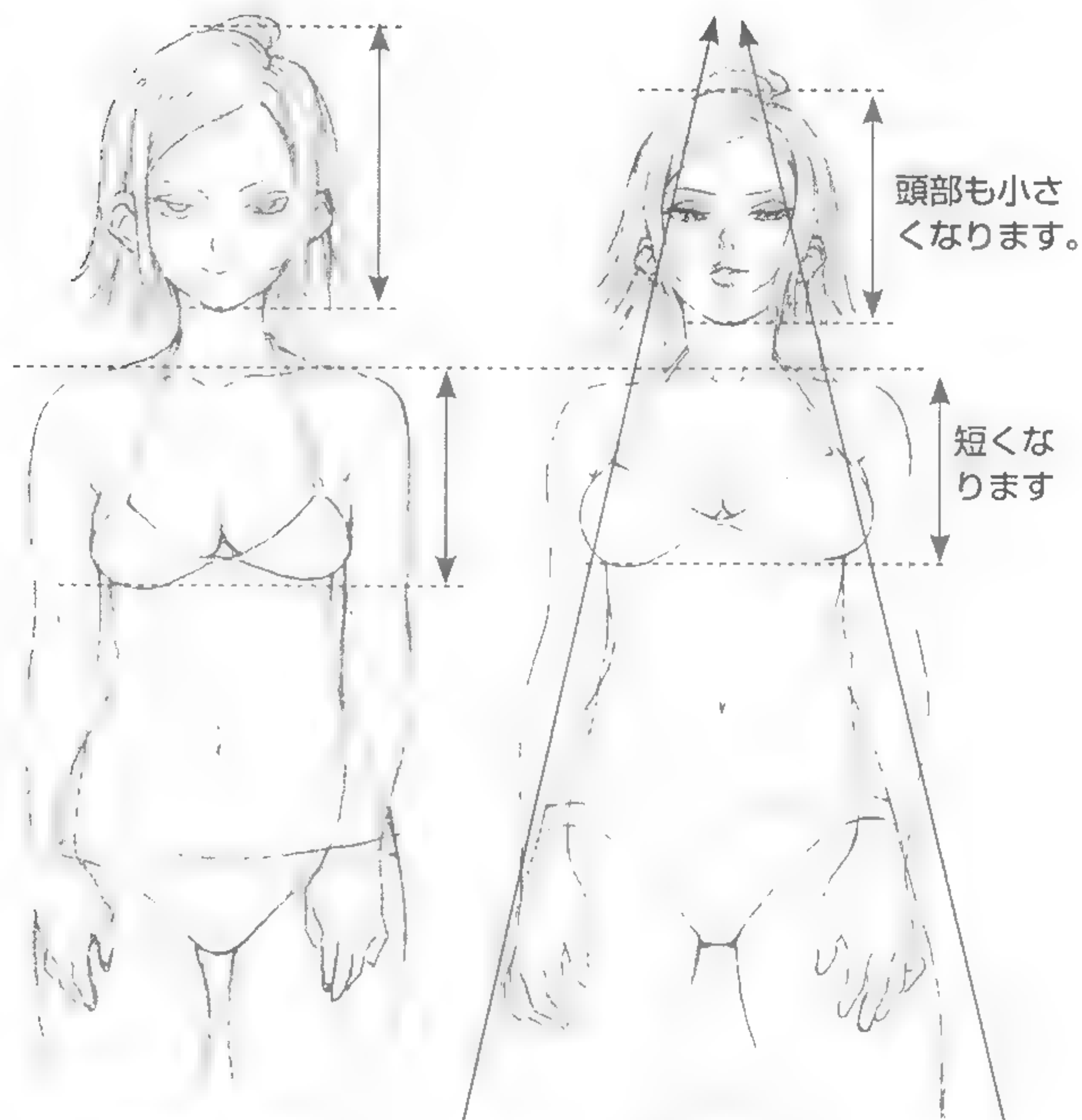
見上げた構図です。ほんのちょっとのアオリでもキャラが大きく堂々とした感じになり、存在感が格段にアップします。「キャラを魅せるならアオリを使え」というくらい、キャラのアピール効果が高まります。

● 正面向き



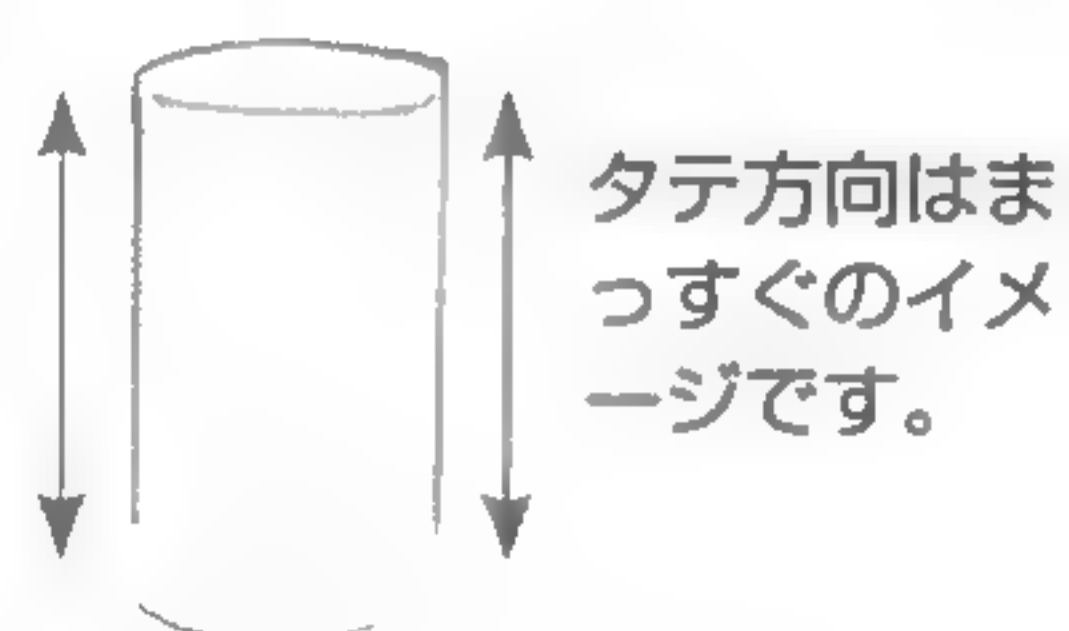
通常のニーショットと比べてみると…

上に向かって細くなるイメージ

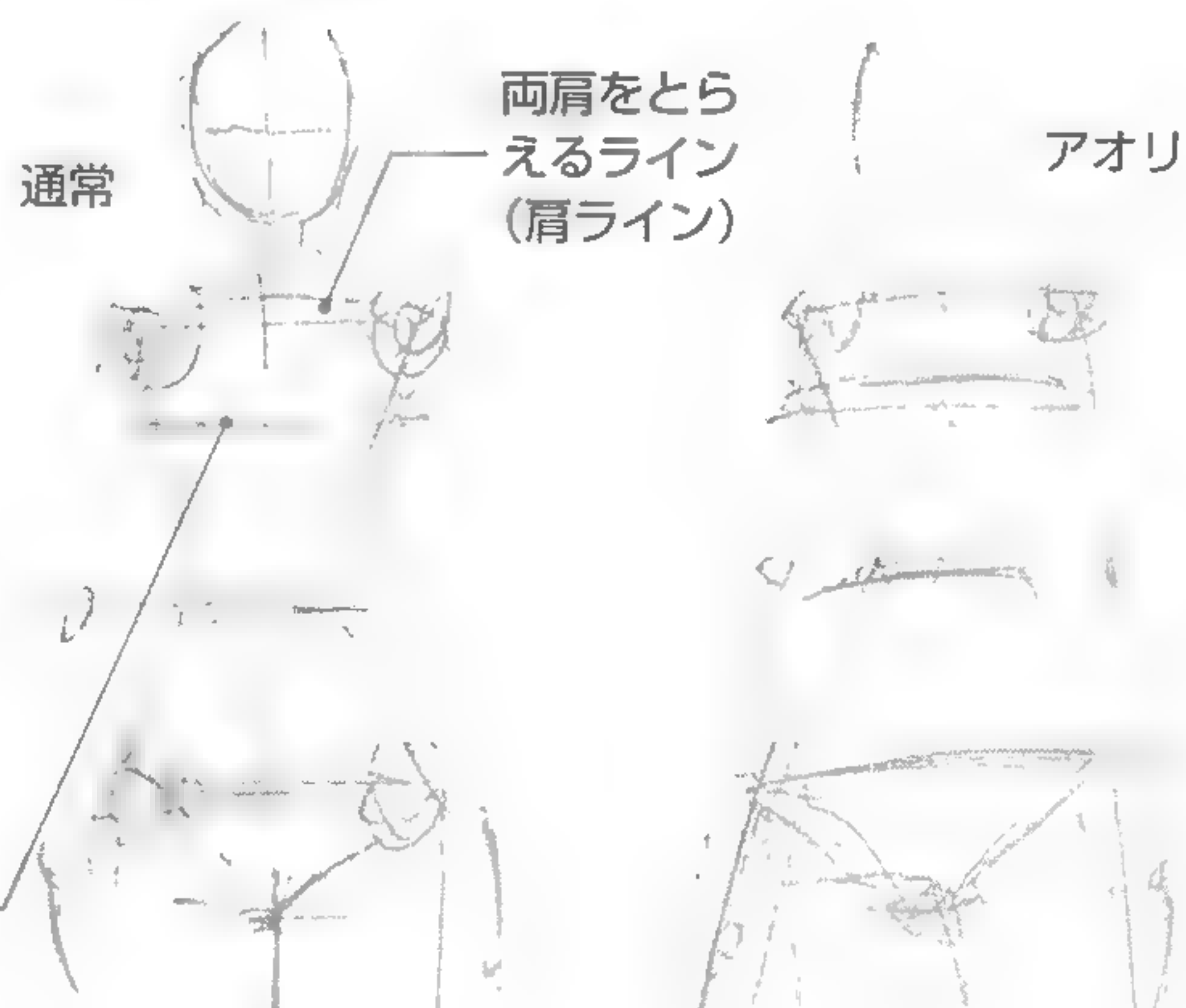


通常アングル

アオリ



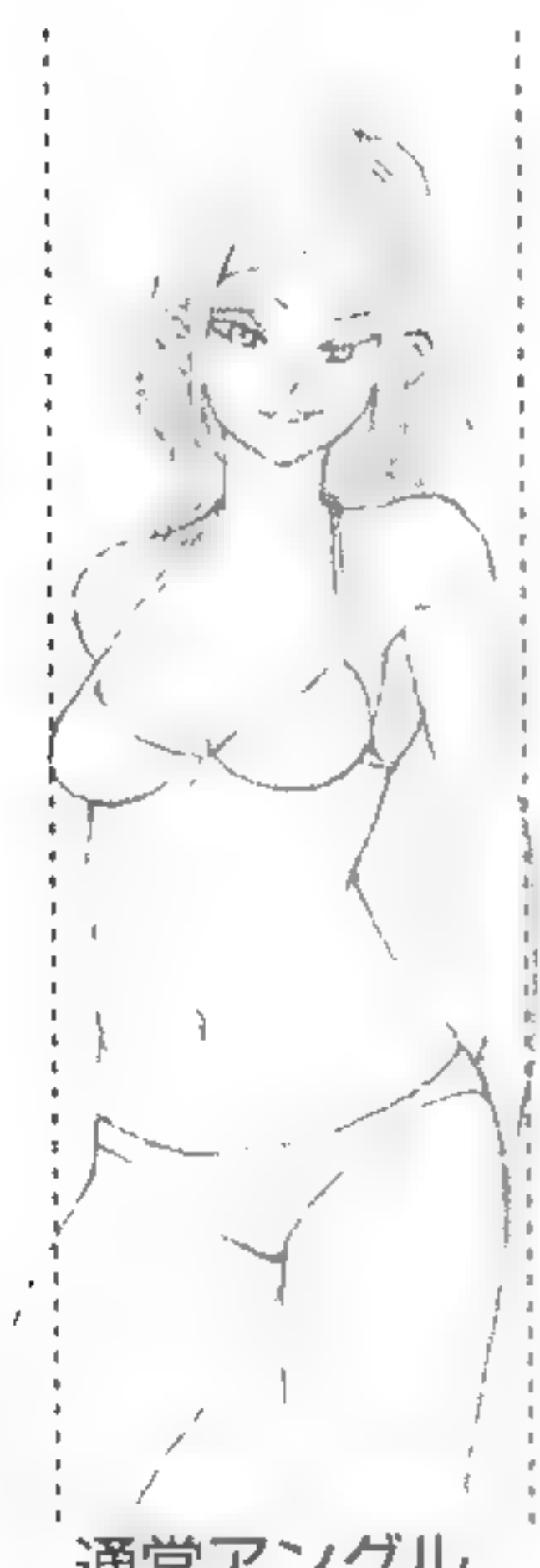
アタリで比べてみよう



横方向のアタリ線はほぼ水平か、やや下向きの曲線です。

横方向のアタリを全部、上向きの曲線でとりましょう。

● ナナメ向き



通常アングル



胴体を少し縮めて、下半身を大きくします

足もとから見たアオリ

キャラの足もと近くから見上げています。

ナナメ向き

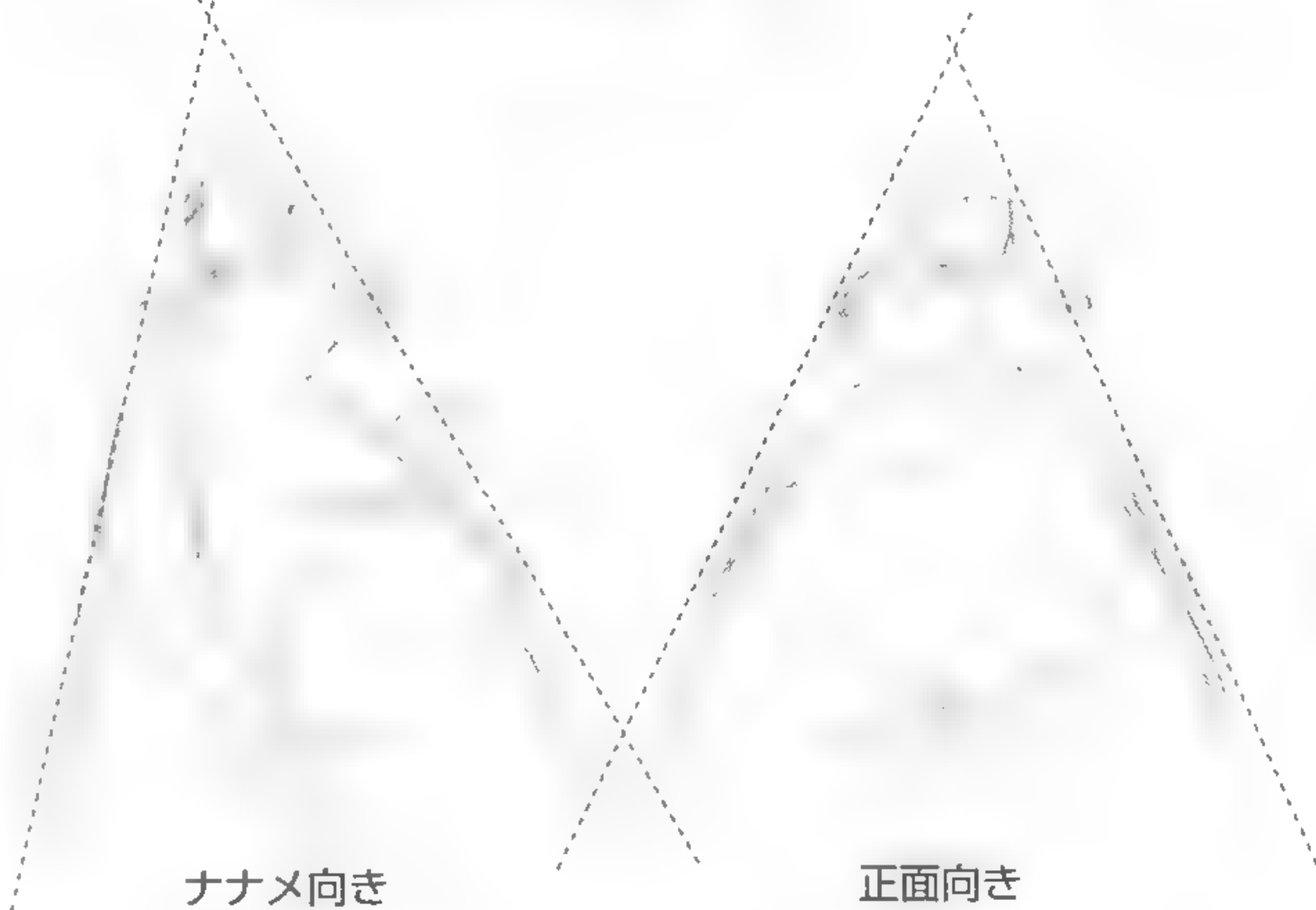


正面向き



アタリ

下を大きくし、頭を小さくします。下が広い三角形状にアタリを取りましょう。

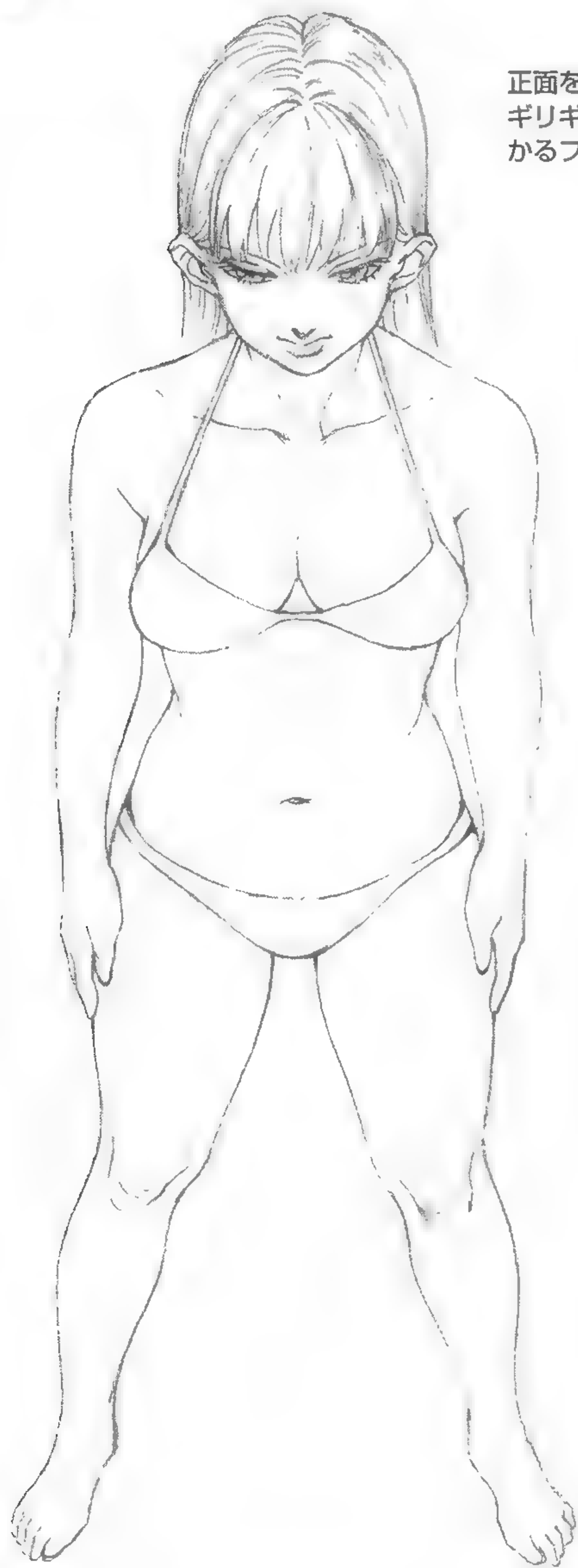


フカンのキャラ

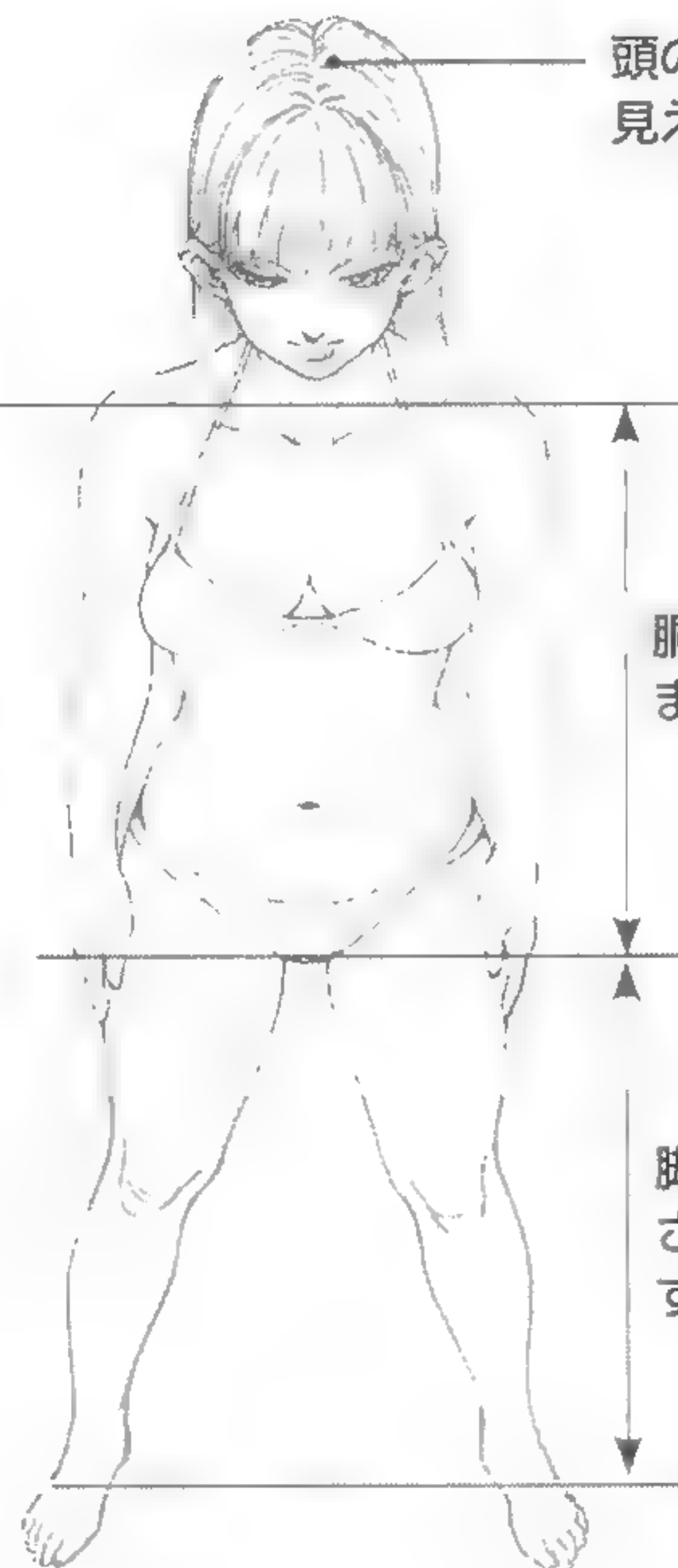
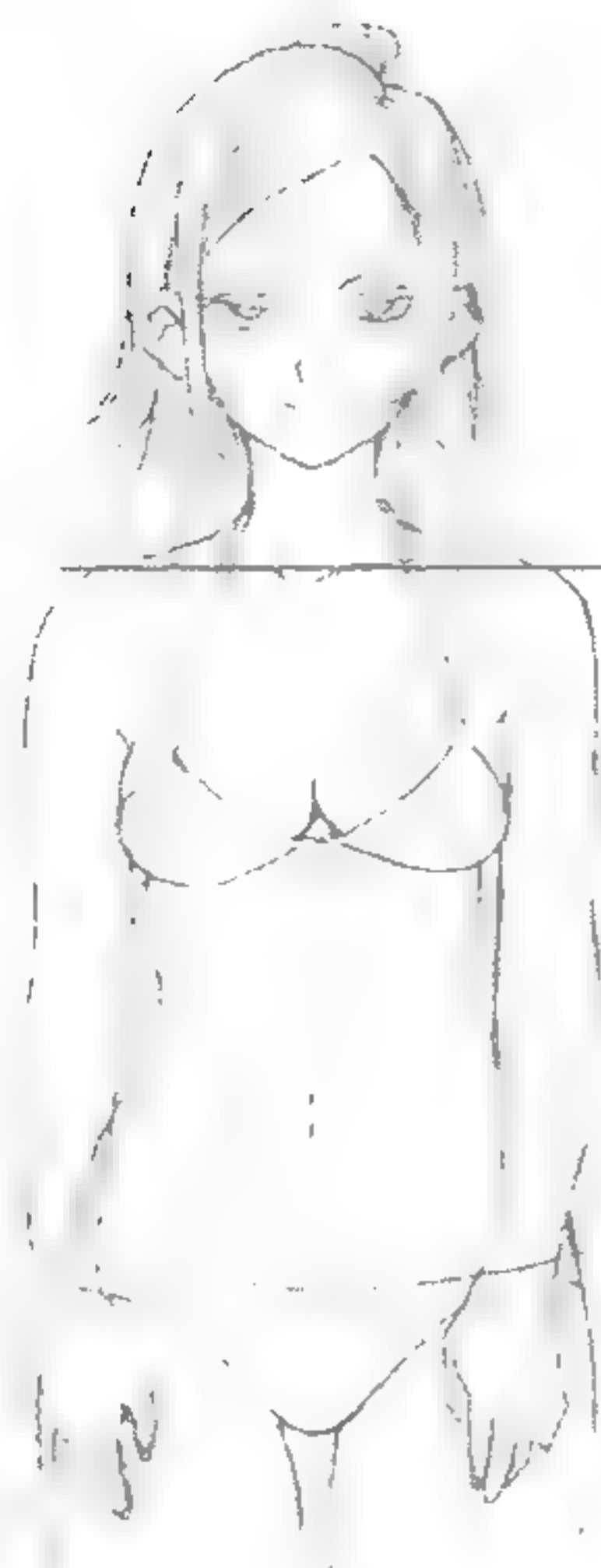
アオリがキャラの存在感を強調する手法なら、フカンはキャラのインパクトを強めるための手法です。

● 正面

通常のニーショットと比べてみると ...



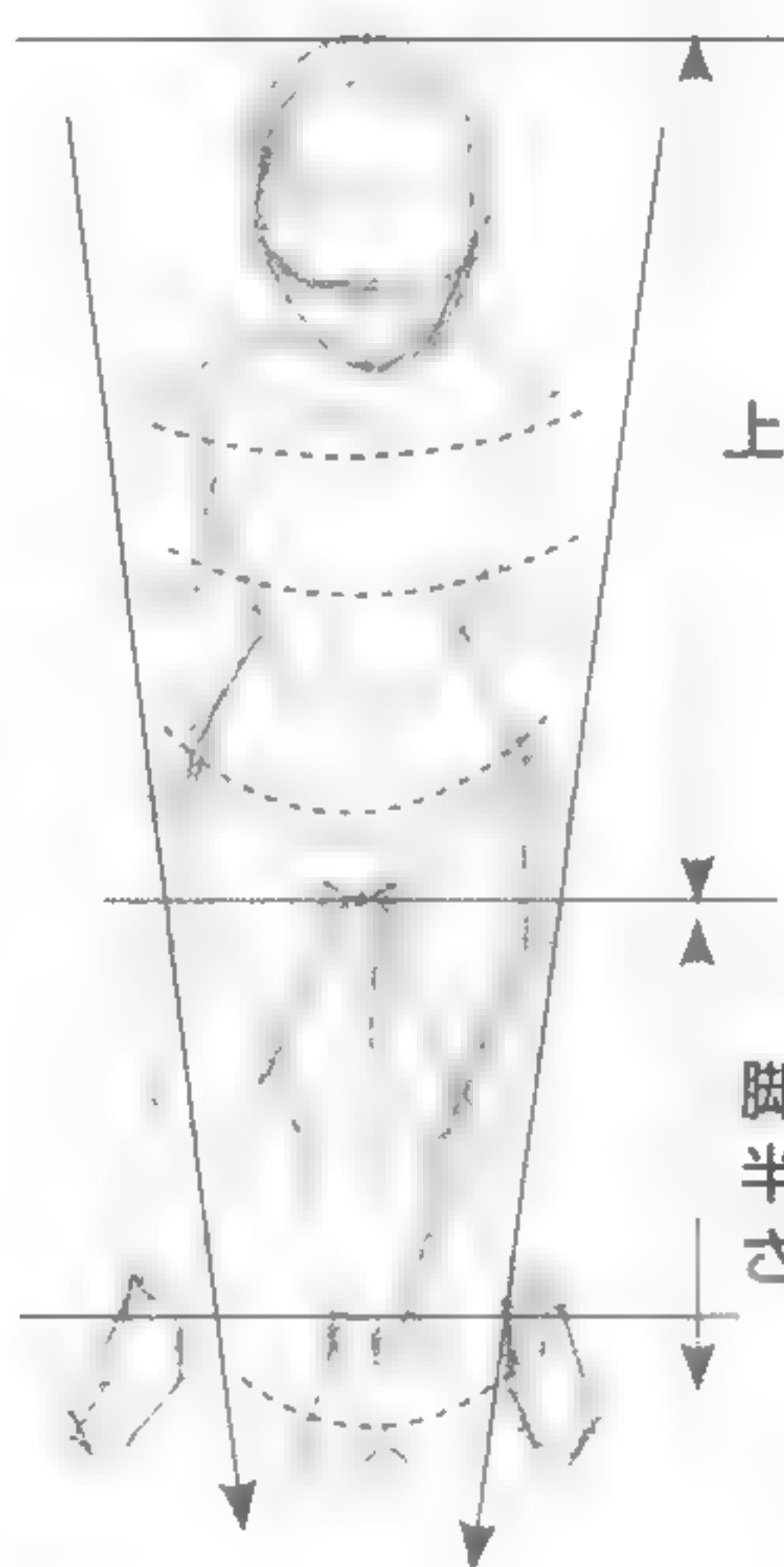
正面を向いていて、ギリギリ表情がわかるフカンです。



頭のとっぺんが見えます。

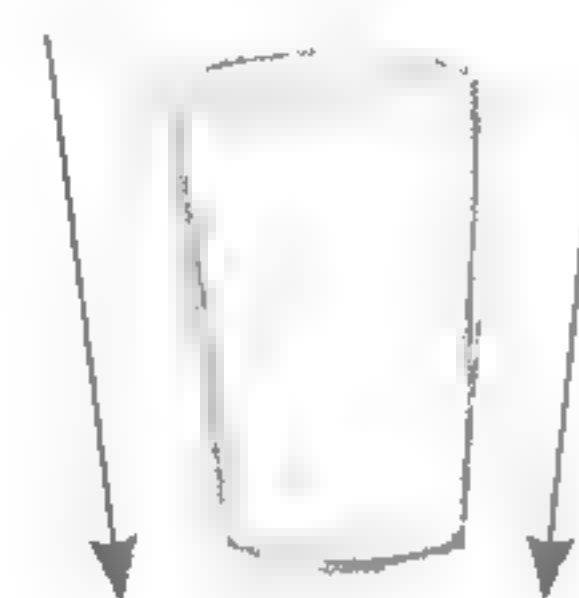
胴体は短くなります。

脚部は胴体よりもさらに短くなります。



上半身

脚部。上半身の半分くらいの長さが適当です。



下にすぼまる感じで描きます。脚を開いたポーズも、普通に脚をそろえて立ったイメージのアタリをとって描きます。

● ほぼ真上

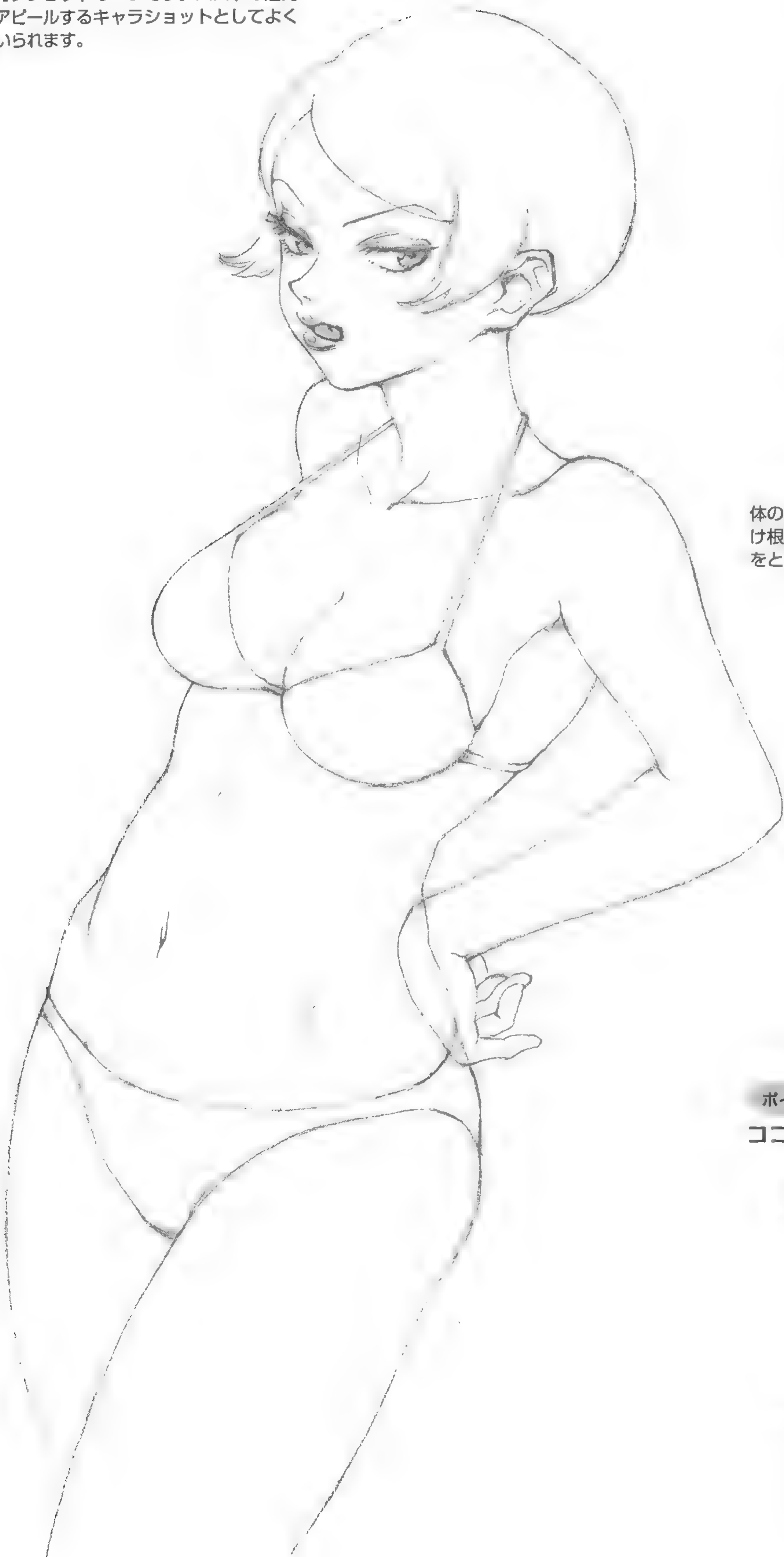


参考：前かがみになって顔を上げたもの。

首や鎖骨、肩まわりは上から見たものとほぼ同じで、構造理解の参考になります。胸もとの表情が真上からのショットとの大きな違いです（前かがみは、乳房が重力で下がった形になります）

● ナナメ向き

一見通常アングルのようにですが、代表的なフカンショットの一つです。バストの魅力をアピールするキャラショットとしてよく用いられます。



トリミングしてみました。

アタリに学ぶ

体の上面。首のつけ根、鎖骨まわりをとらえましょう。



ポイント
ココに注意！



写真資料などのリアルな体は、ココが思った以上に長いものです。デザインしたキャラに応じて長さを調節して描きましょう（このキャラは短めにデザインしたものです）。

体の曲面を意識して描こう

セクシーキャラのボディは曲面

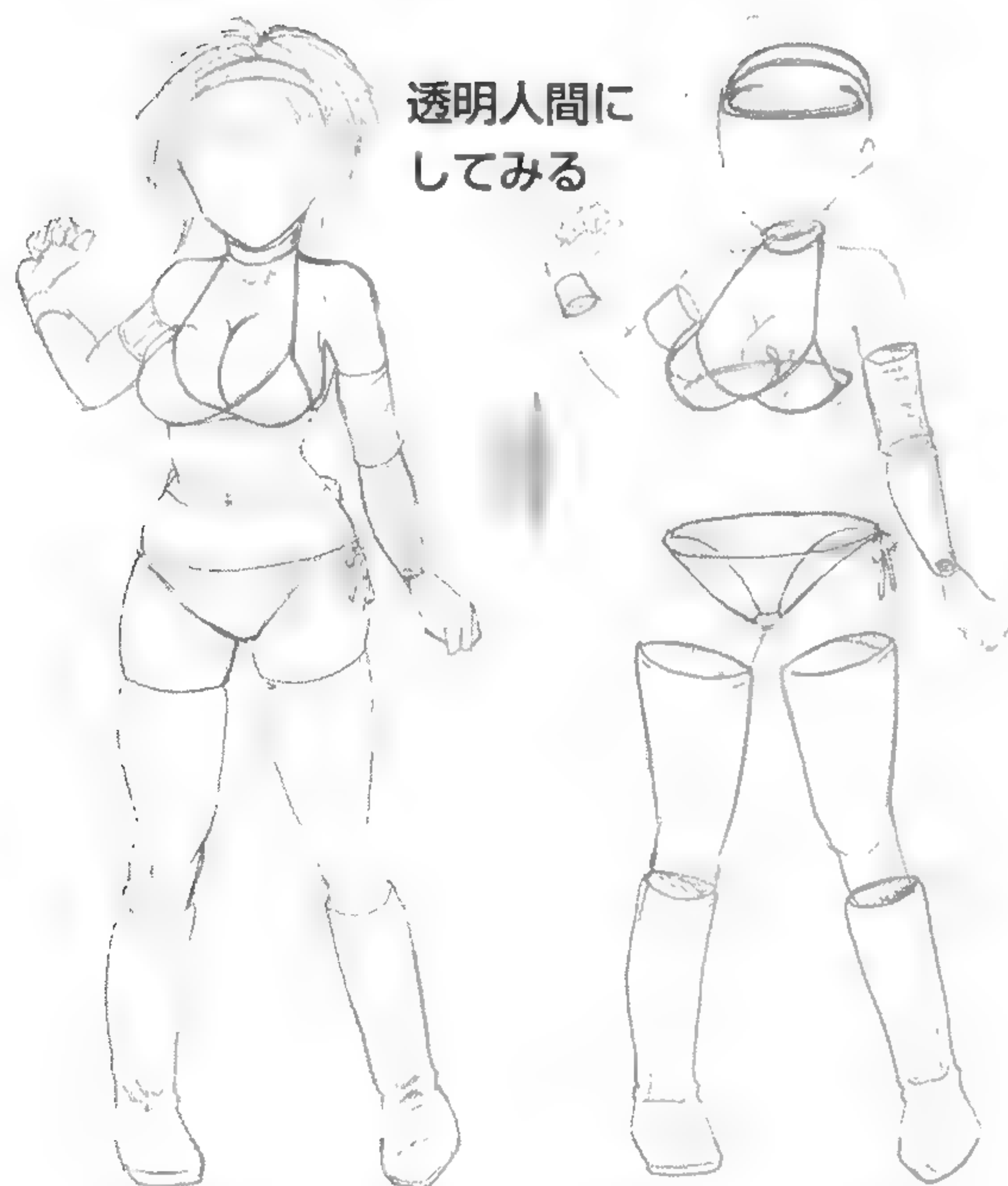
体の曲面をとらえましょう。シンプルな水着（ビキニ）のブラやパンツを描くことにより、体の肉感が生まれ、女のコキャラの存在感がより強くなります。

通常アングル
全身立ちポーズ



差し出した腕や指は、向きに応じた曲線になります。

下ろした腕や、胴体、脚部、すべて下向きの曲線になります。



衣装や体にまとう装飾は、体の曲面にそっています。また、体の曲面にそうようにつくられているのです。



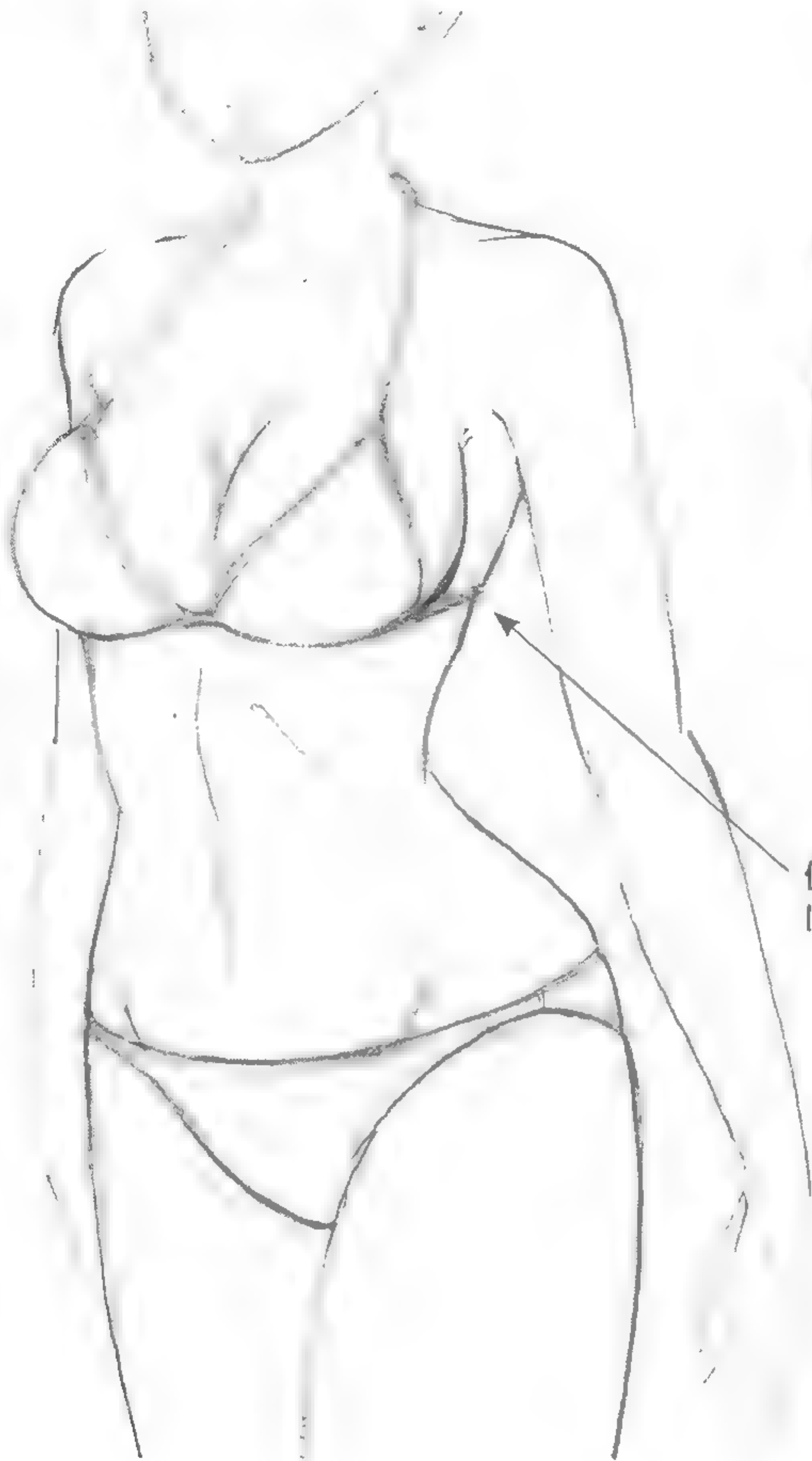
曲面を意識すれば立体がつかめる！

ビキニによる立体感と作画

ブラとパンツは体の立体感（奥行き）や向き（アングル）をとらえる作画アイテムです。

通常アングル

作画の目安にするアタリの曲線はブラのアンダーバスト（乳房の下側）ラインと、パンツのはきこみ口のラインです。下向きにとらえましょう。



アオリ

上向きの曲線でアタリをとります。

側面（奥行き）がはっきりします。



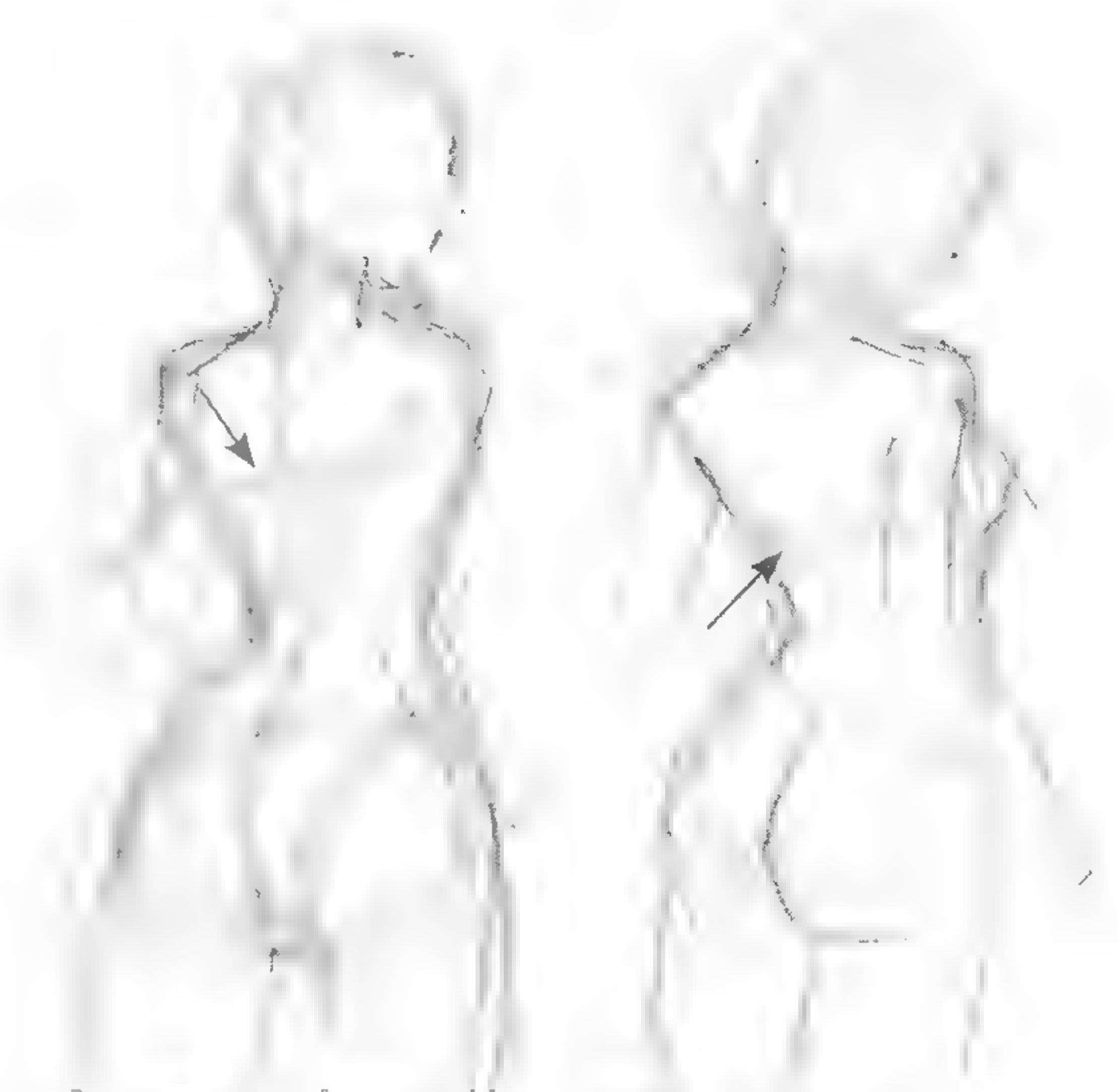
布の少ないセクシービキニパンツのラインは、アオリでも上向きの曲線にならないものがあります。アタリの曲線を削るイメージでラインを整えます。

フカン

下向きの曲線です。



● 背面の場合（ラフデッサン）



アオリ気味…上向き

通常…下向き

同様にブラのヒモでアオリ気味・フカン気味をとらえます。

しましまビキニで見る曲面ライン

ナナメ向き

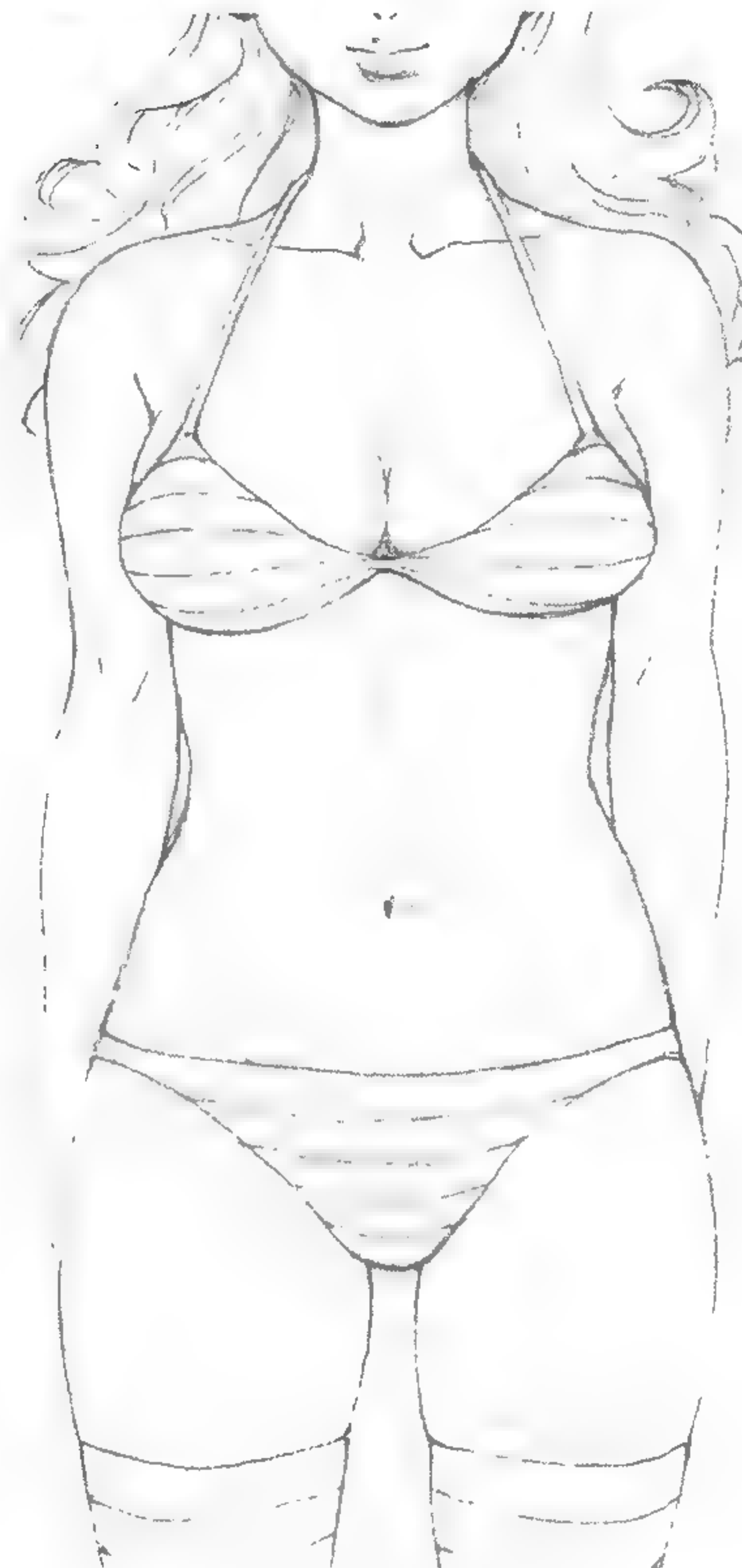
通常アングル

しましまビキニでキャラの立体感
(形・ふくらみ)をとらえましょう。

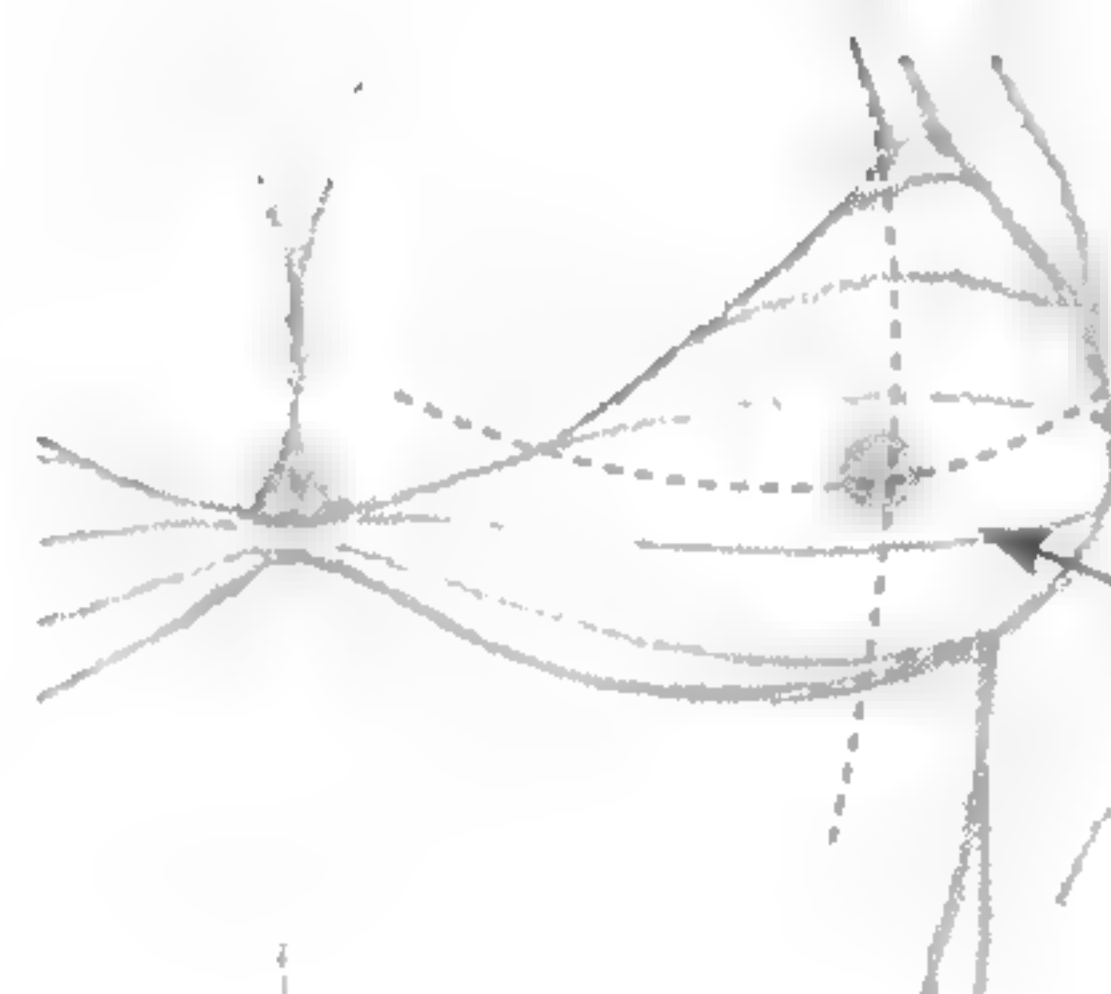
● 正面向きと比べてみよう



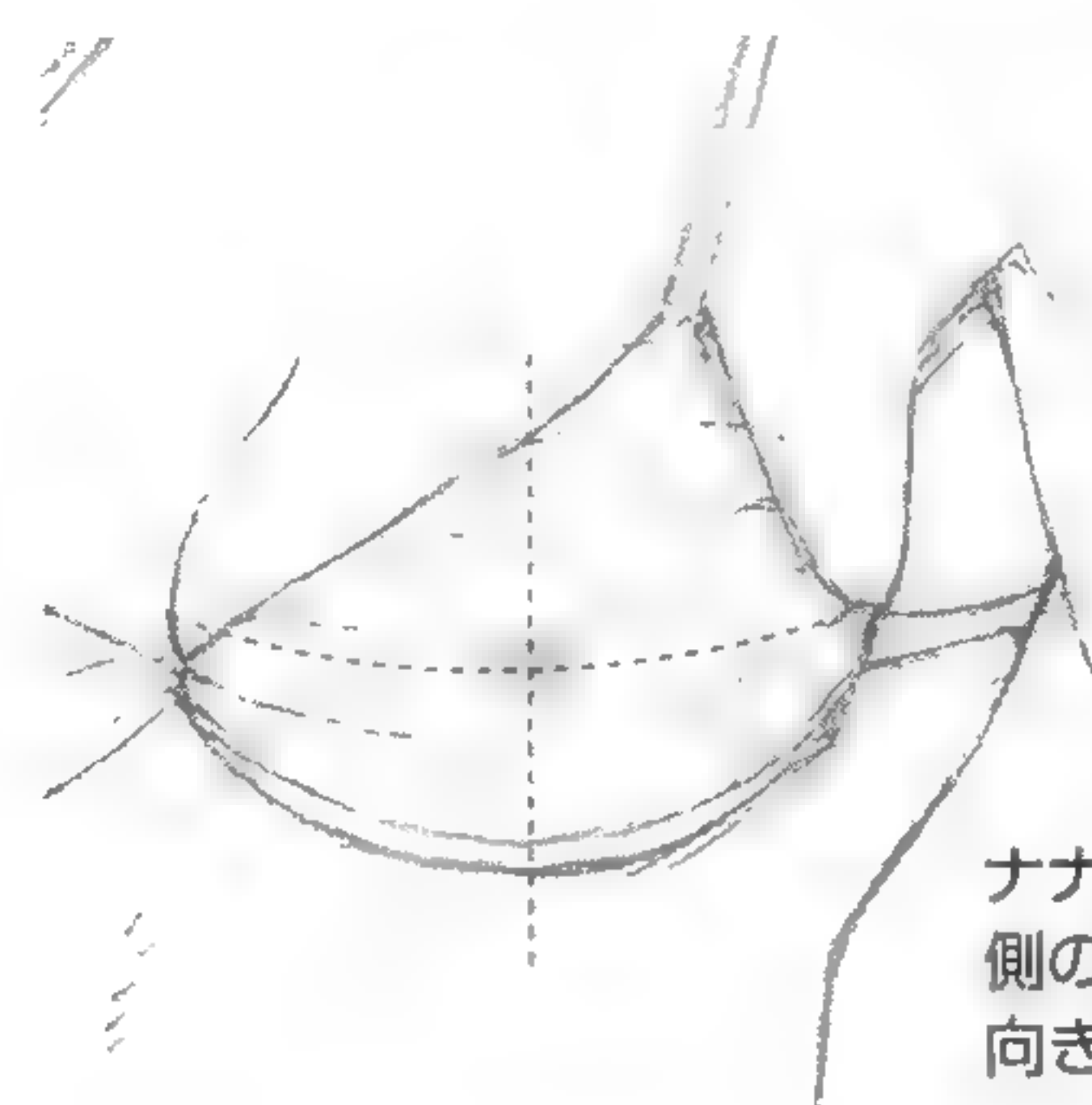
通常アングルは
下に行くほど曲
線の曲がりかき
つくなります。



ナナメ向きは、正面か
らとらえたものよりも
体の曲面がはっきりし
ます。

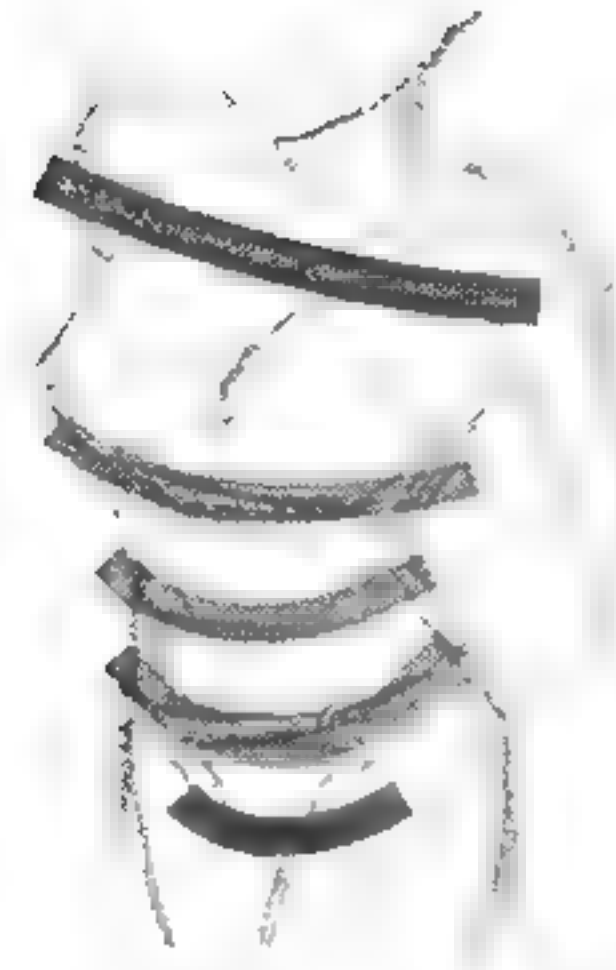


バストトップ
(乳首) の位置

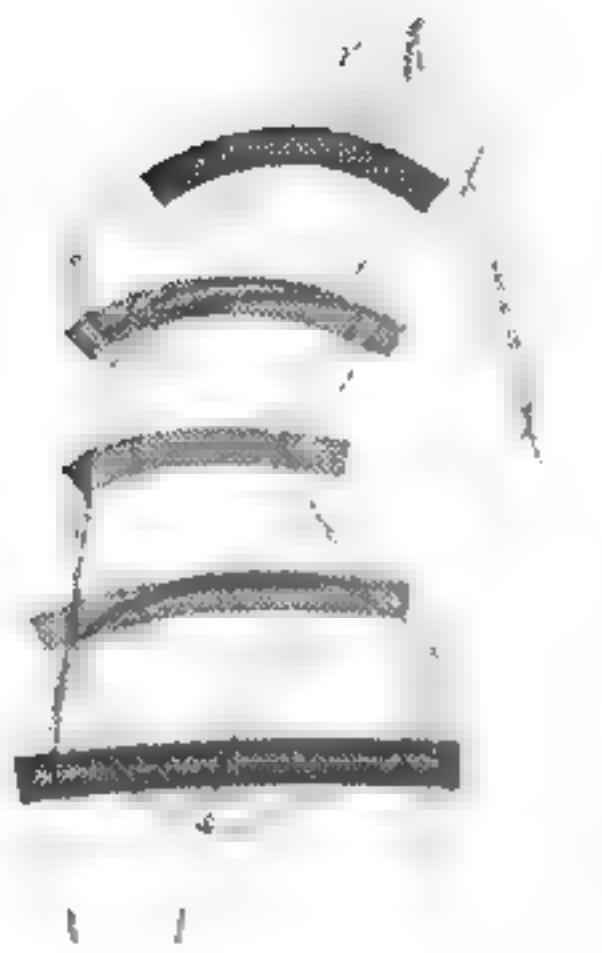


ナナメ向きでは片
側の乳首は正面を
向きます。

フカン



フカンは下ほど
曲線の曲がり
が強くなります。



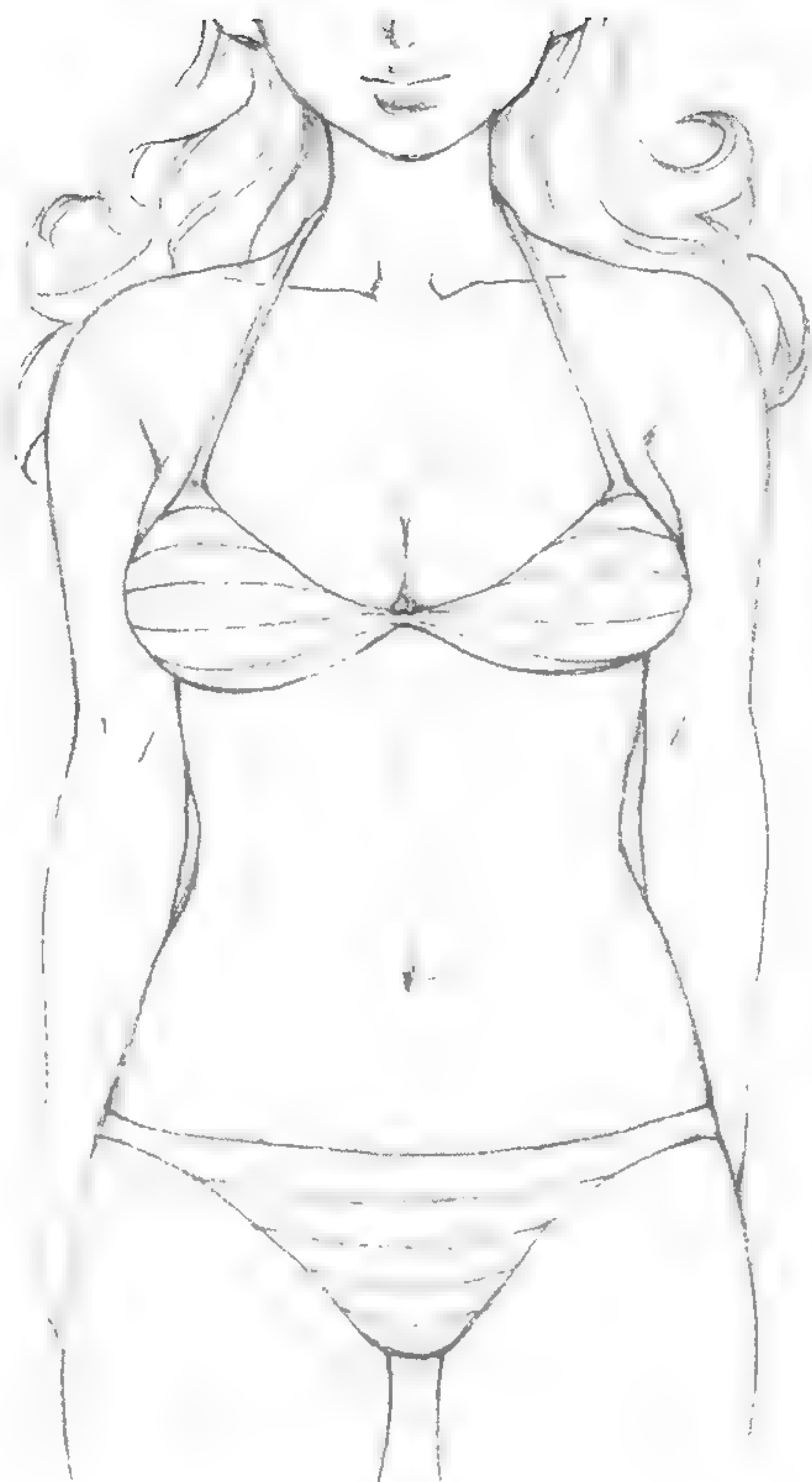
アオリは上に行く
ほど曲線の曲がり
が強くなります。

アオリ

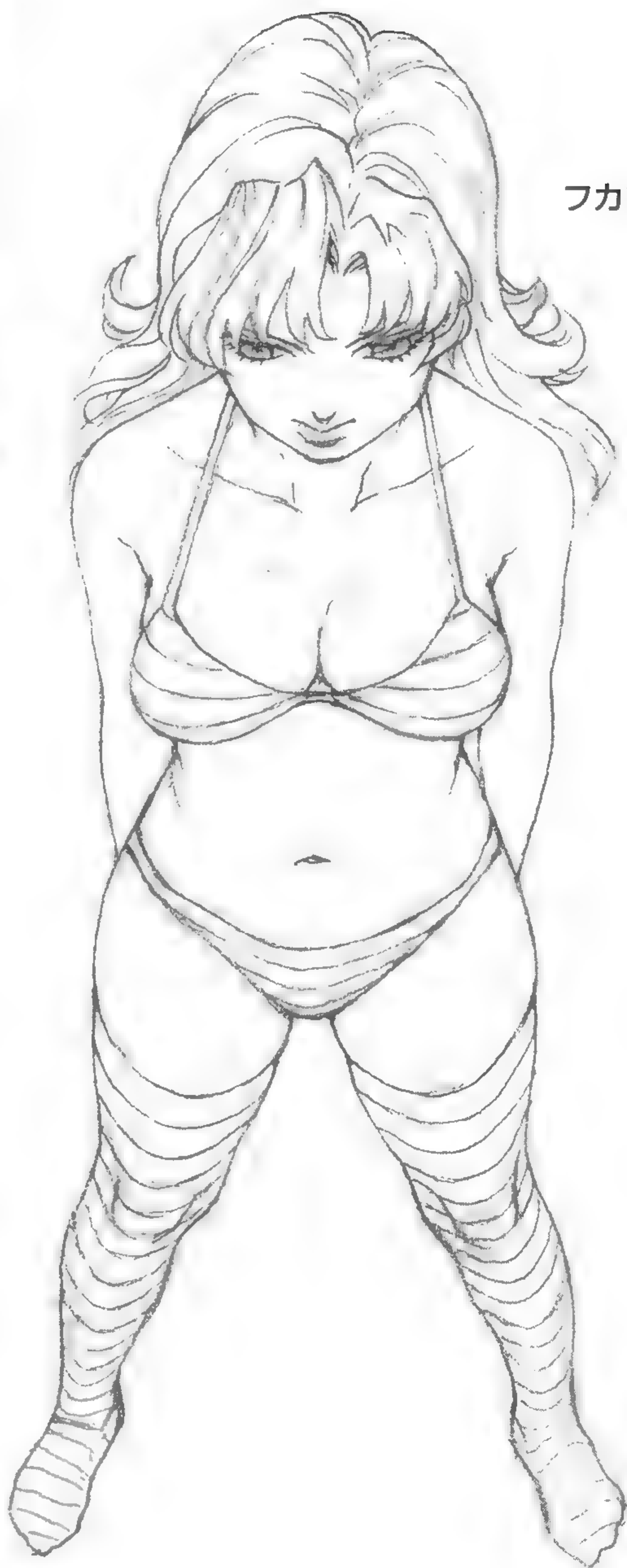


正面

通常アングル



フカン



アオリ



横

フカン

通常アングル

アオリ



後ろ

通常アングル



フカン

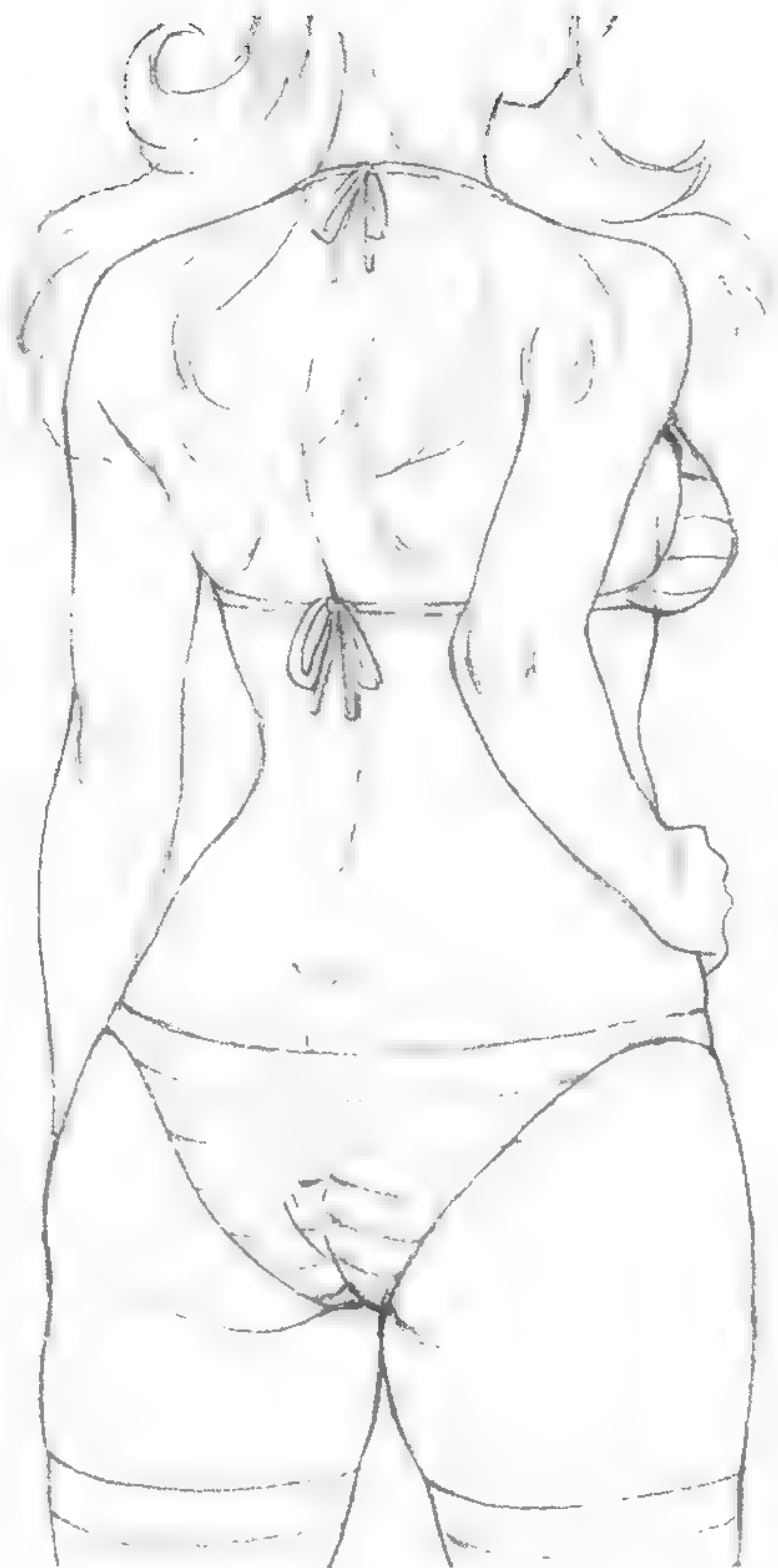


アオリ



ナナメ後ろ

通常アングル



フカン



アオリ



ホータイキャラで曲面をとらえよう

胴体や手足に巻いた布の曲線を見てみましょう。
キャラを立体的に見せる…それが、曲線の威力です。

曲面の立体感



タマゴ。
りんかくだけだと、
ほとんど立体感
ありません。

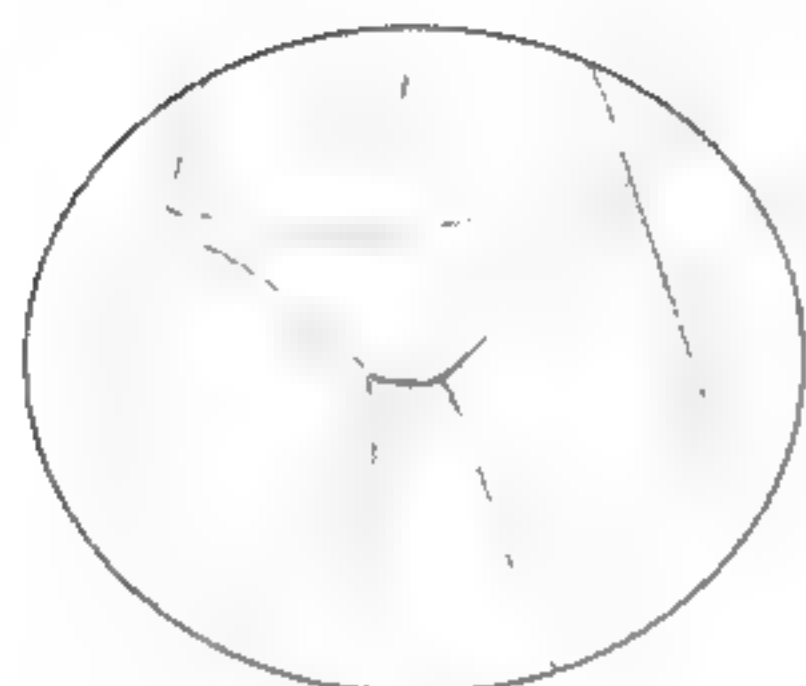


布を巻いてみた場
合。曲線が加わる
ことで立体感が出
てきます。

通常アングル



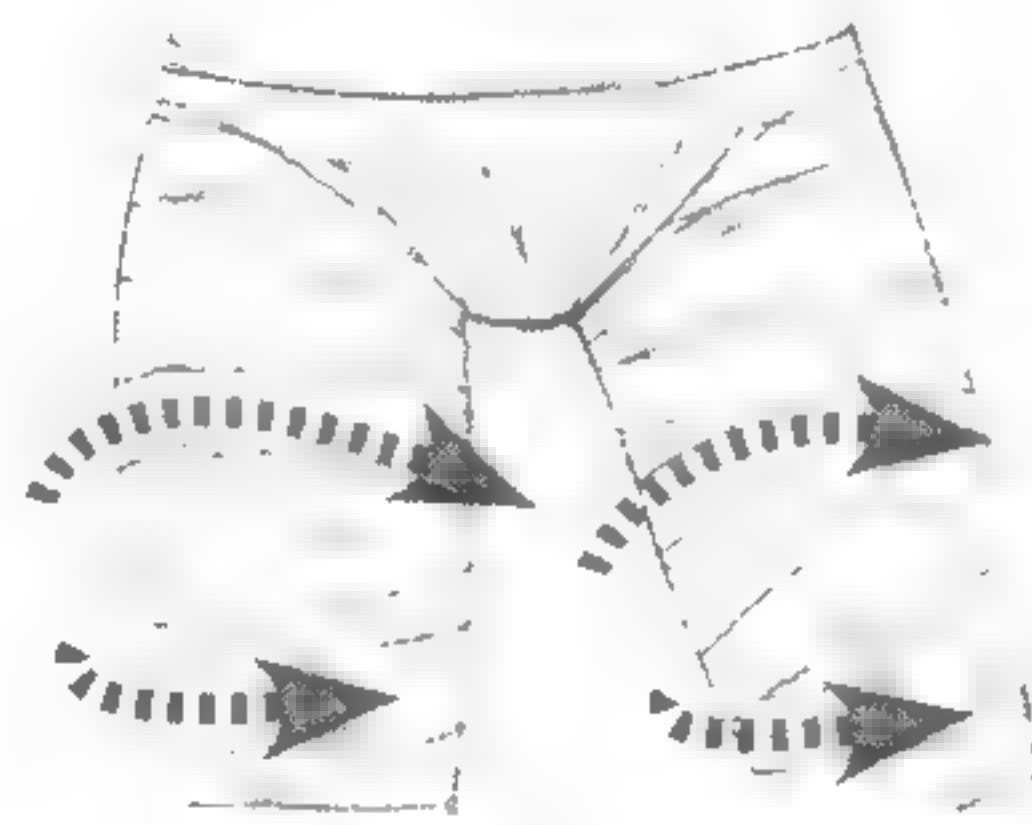
アオリ



巻く前

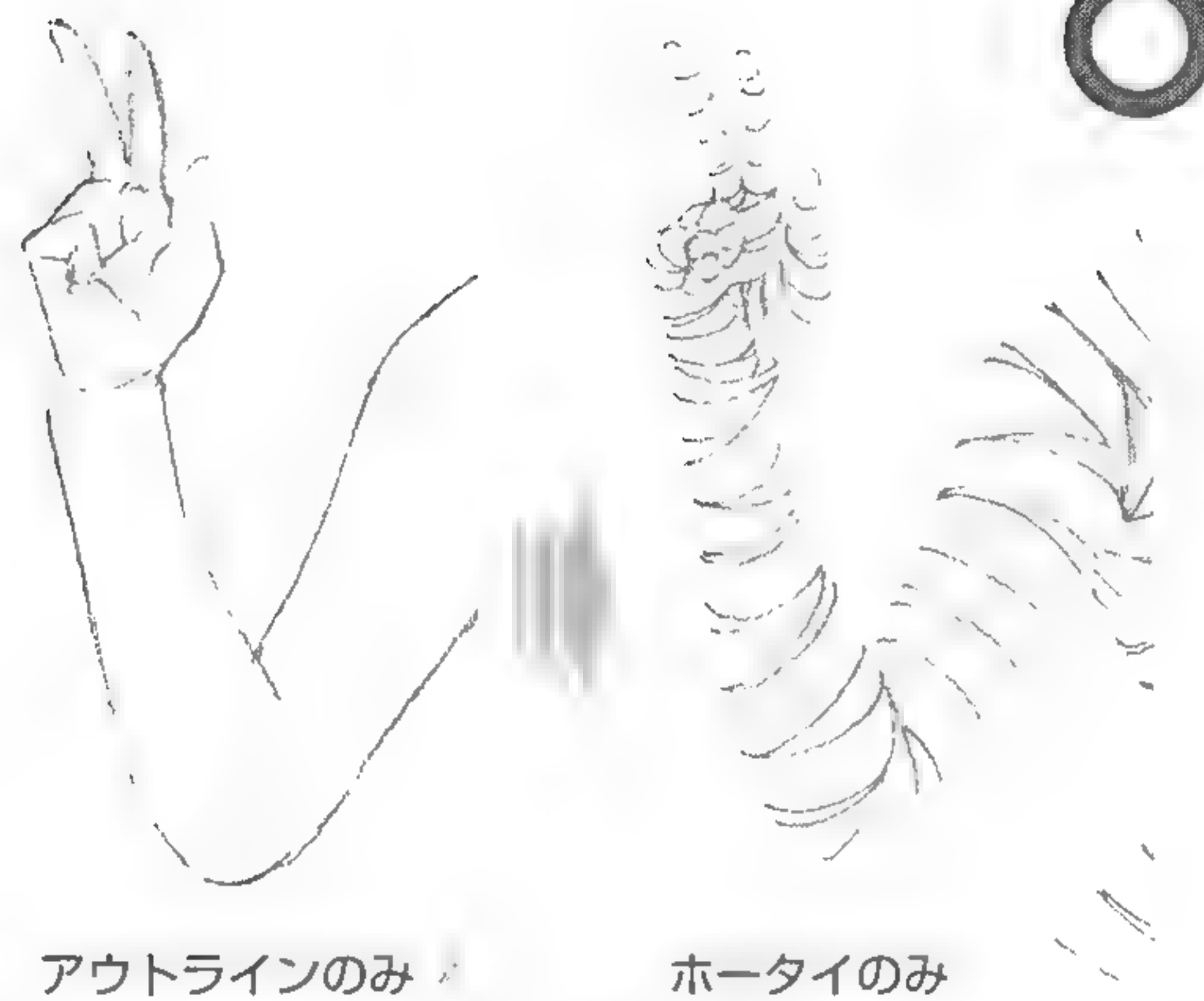


太ももを普通の円筒形と
とらえて布を巻いた場合。
下向きカーブのみです。



太ももの張り出した感じを
強調した場合。上向きのカ
ーブがまざります。

フカン



アウトラインのみ

ホータイのみ



腕輪類を描き込んだもの。これでも立体感と腕の方向がわかります。

● これは避けよう！ 失敗例



腕の向きを逆にとらえ、さらにめんどくさくなって、てきとーにやった。→不気味な凹凸感になります。

腕の方向がわからなくなって適当に腕輪を描いたもの。→曲線の向きが逆。不自然な曲がり方に見えます。

腕輪のつもりで直線で描き込んだもの。→立体感がなくなり、なんだかわからなくなります。



パンツ、ブラ、首輪、ニーソックス、腕輪、アンクレット、ソックスラインなどへの応用。

ビキニのブラとパンツを利用しよう

シンプルなラインで描くビキニのブラとパンツは、作画でパーツの位置や立体をとらえる上で役に立ちます。

ブラとパンツの演出

正面

肩ヒモは首の後ろにまわっています。

ヨコ

肩ヒモが見えます。

背面

ヒモの結び目は背面の中心線上です。

ほぼまっすぐです。

アンダーバストの高さです。

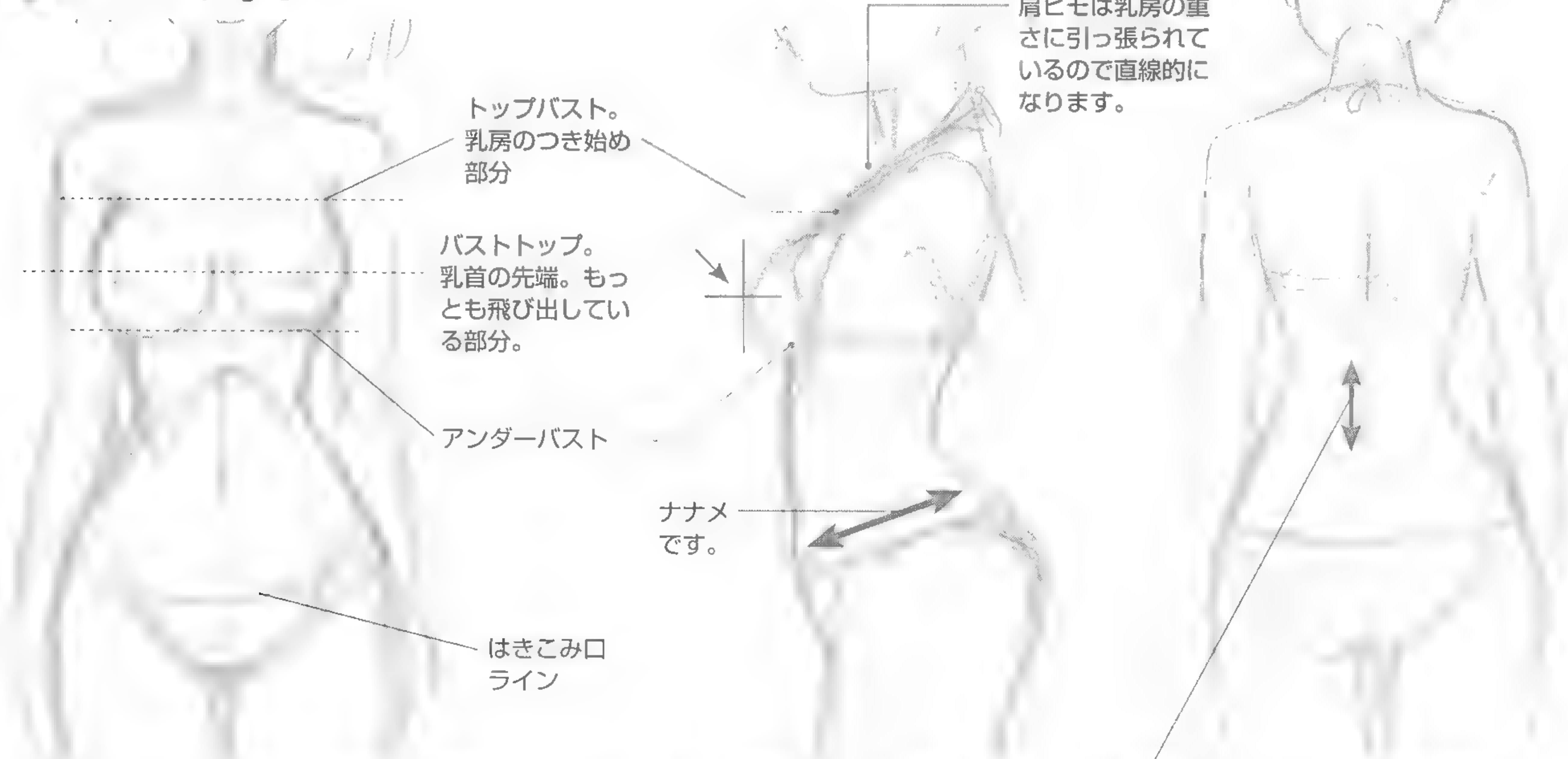
アンダーバスト

通常アングルも「ややフカン気味」に見えているものなので、アンダーバストは乳房の曲線でゆるやかなW状になります。

ヒモパンなど、リボンや結び目がつくところ。側面の中央よりやや前寄りです。

お尻の割れ目を隠すように、正面側よりも高くなっています。

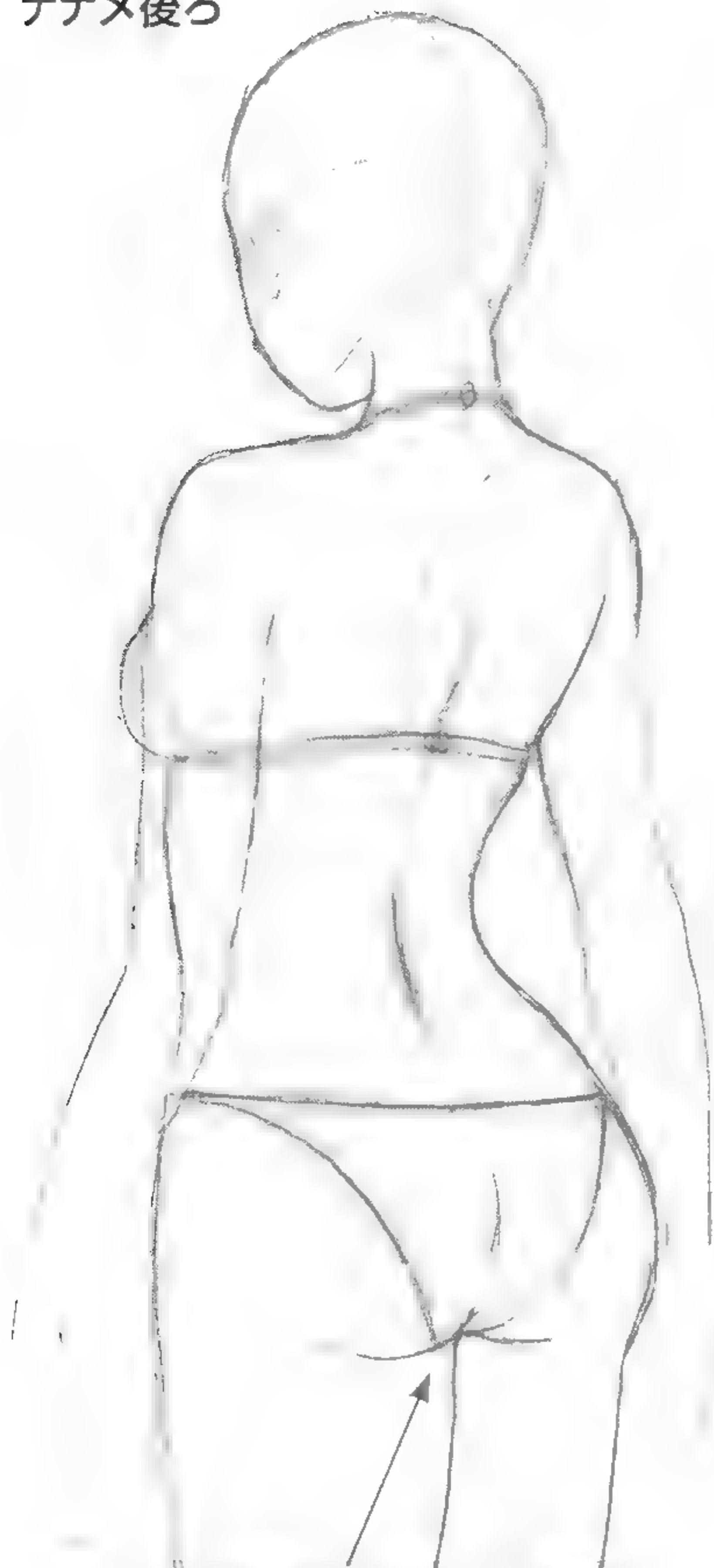
● デッサンに学ぶ



ブラをしていないと、乳房の形は変わります（ブラによって美しく補正されることも多いです）。作画ではブラを描かなくても、ブラをしている理想的なシルエットで描きます。

背骨のへこみのカゲは、腰のあたりに深く入ることが多いです。

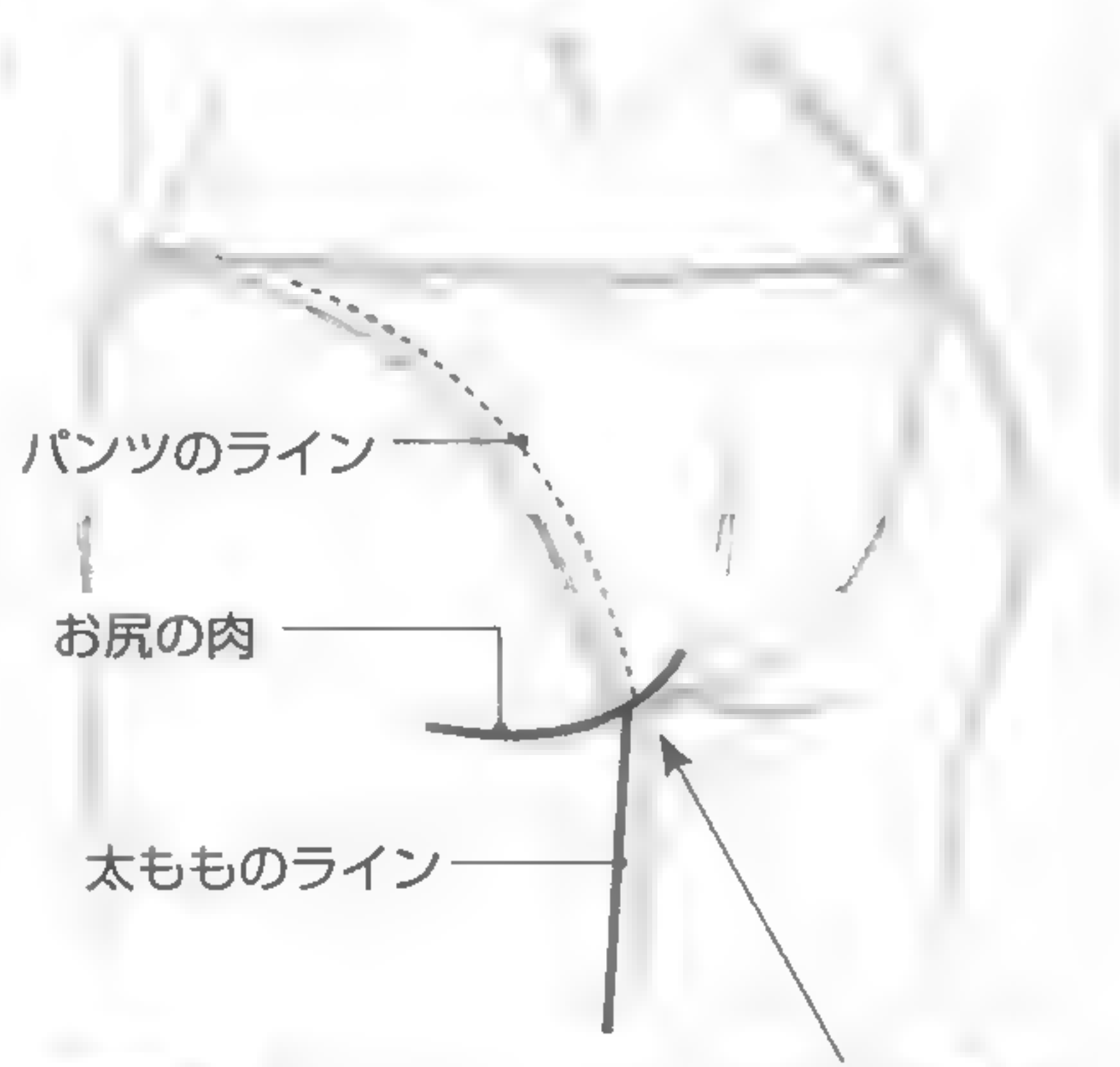
ナナメ後ろ



お尻の肉に巻き込まれている場合



リボンを描いた場合。リボンの結び方やヒモの先端は様々です

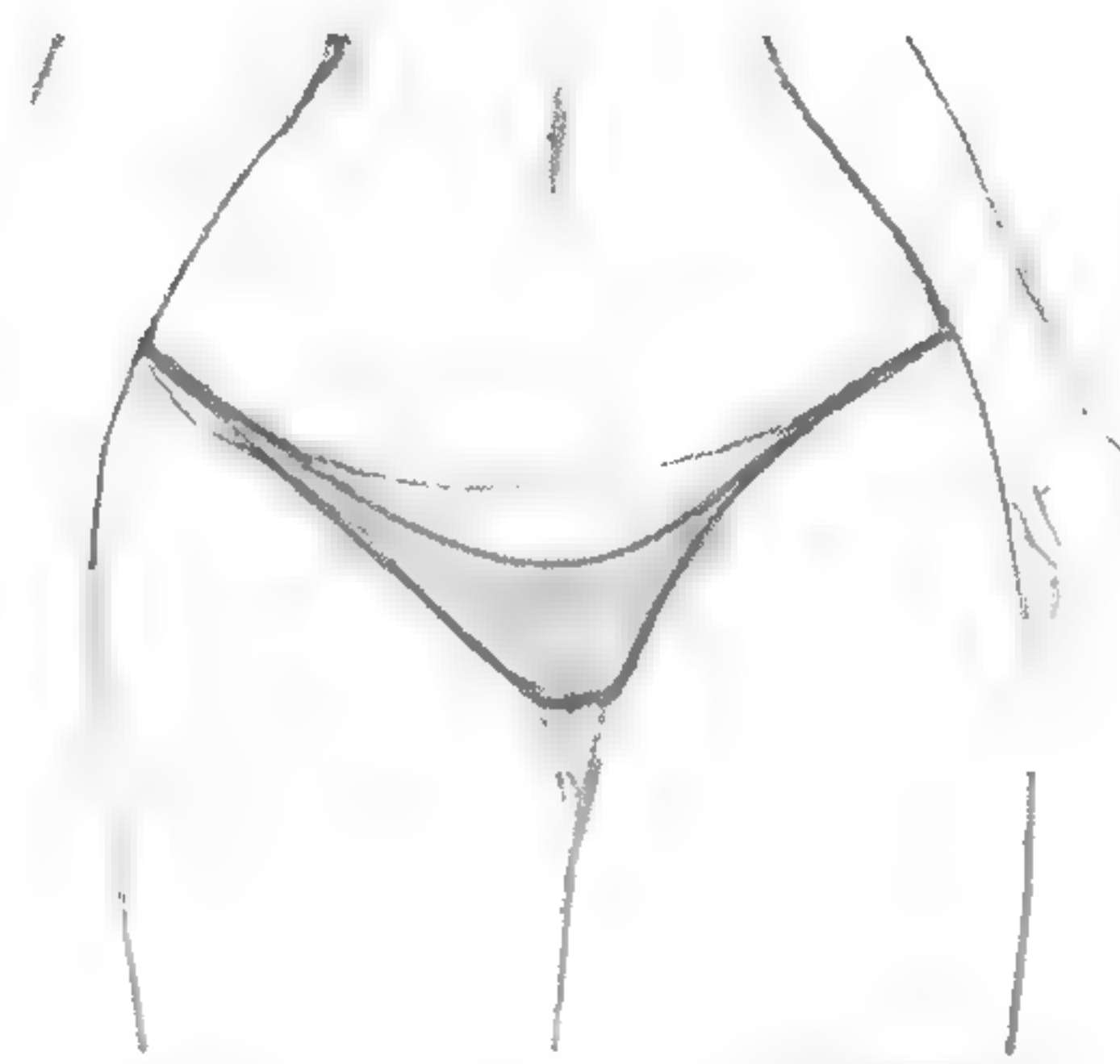


原理的には、パンツのラインは太ももの線よりも内側になりますが、タイミング（生地や動いたあとの状態など）でいろいろあります。

パンツの設定



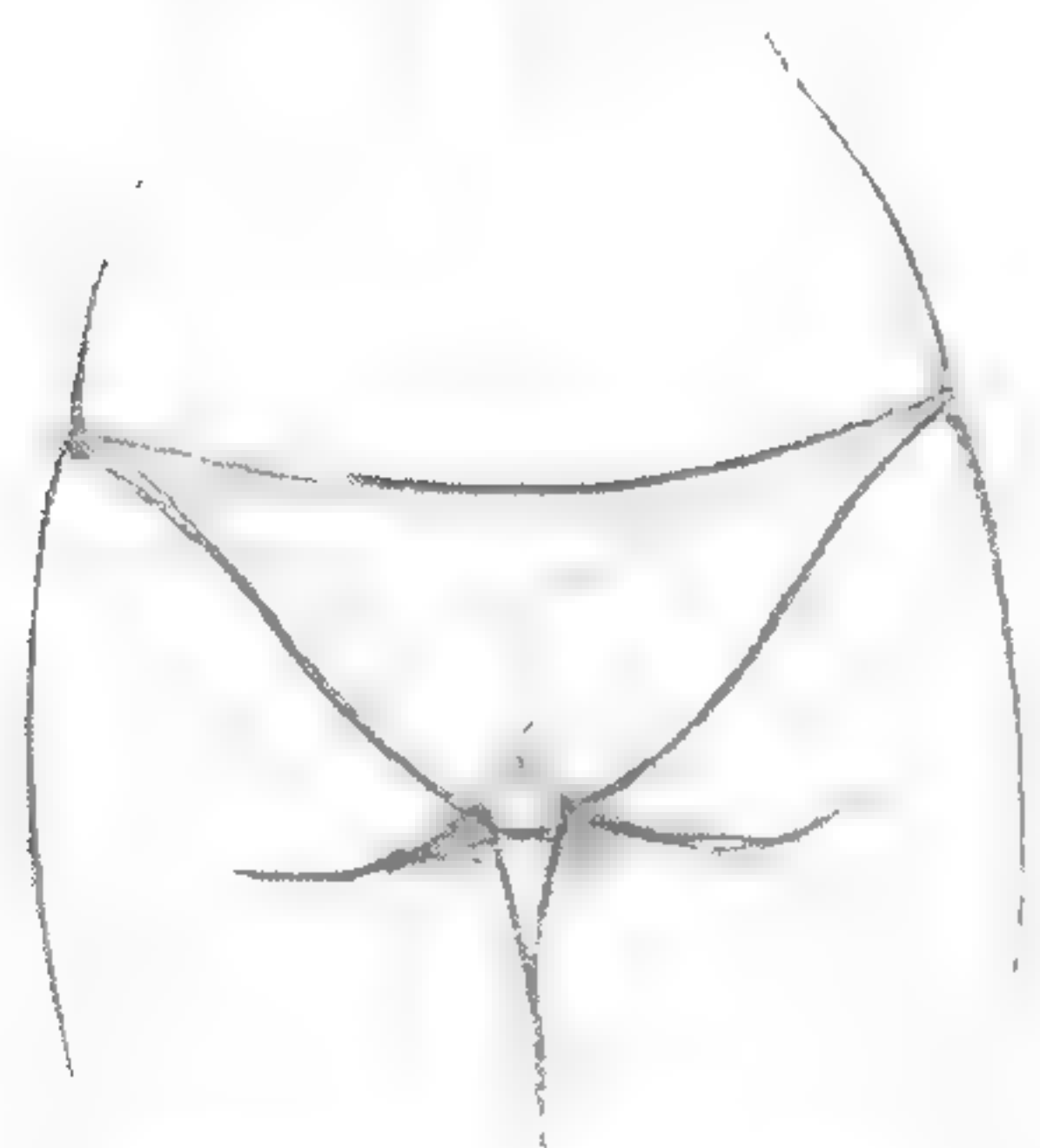
生地が少ないタイプのパンツ



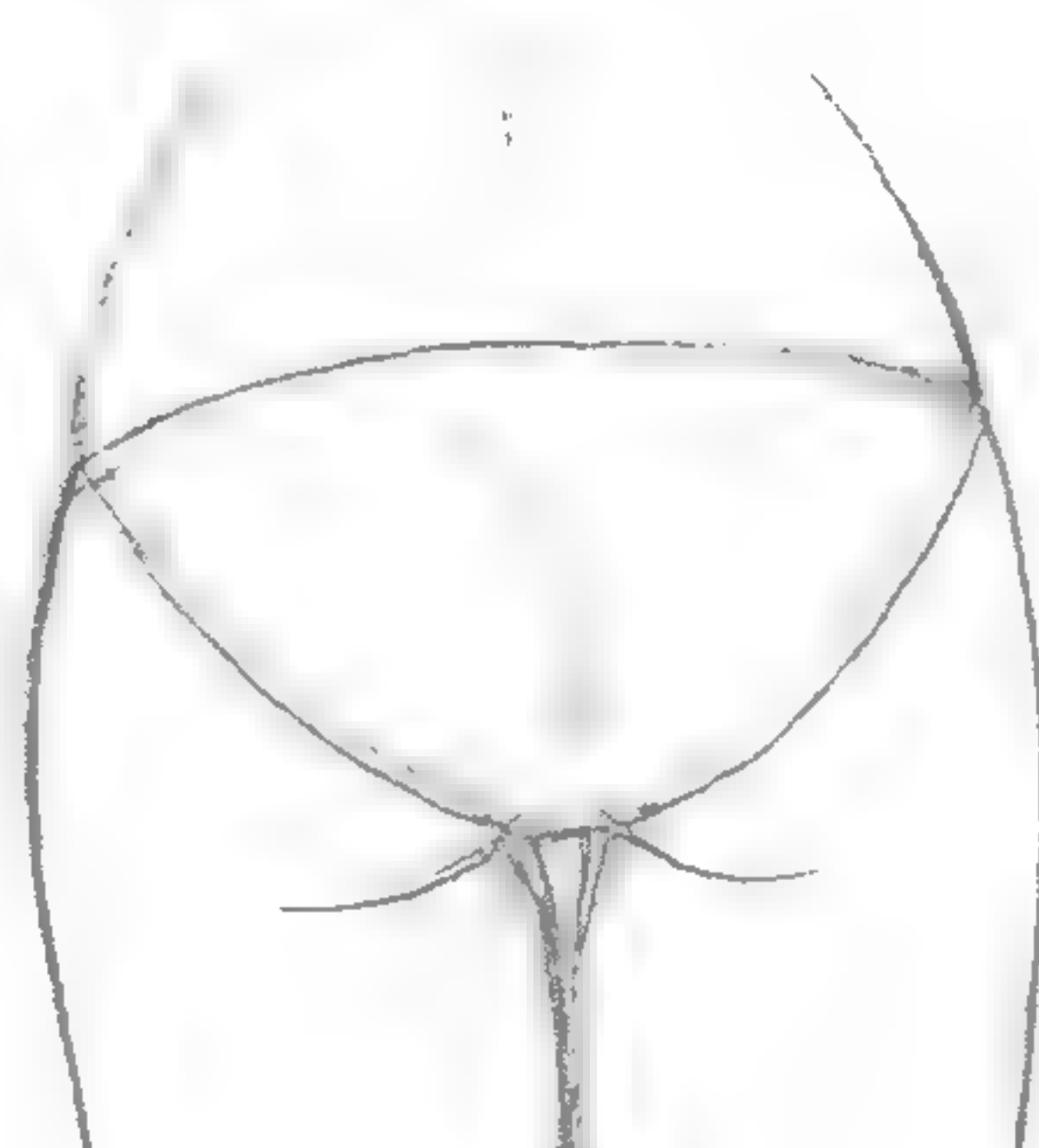
バリエーション・もっと生地を減らしたタイプ

パンツ背面のバリエーション

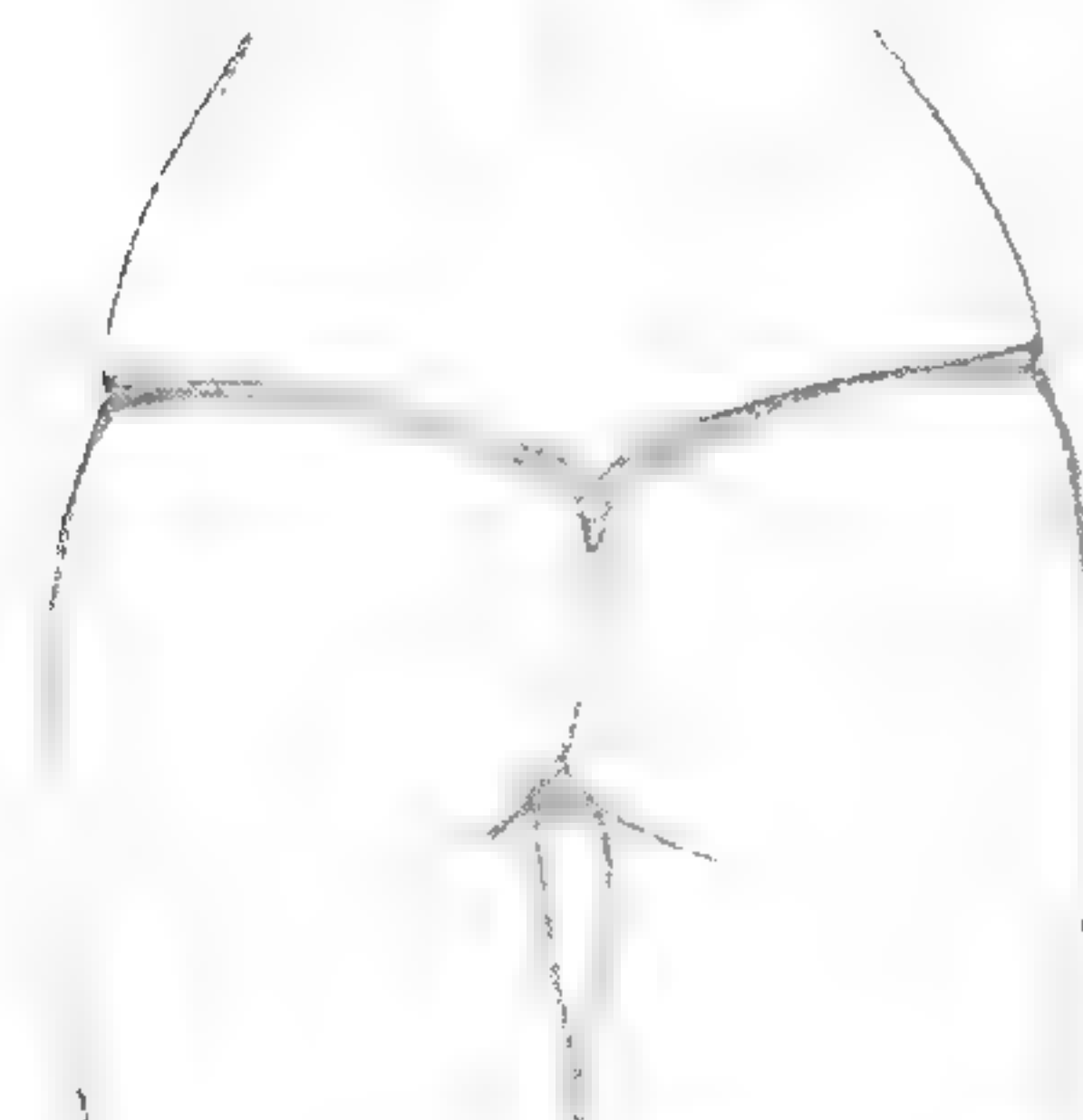
正面側が同じでも、背面のデザインは大きく分けて3タイプあります。



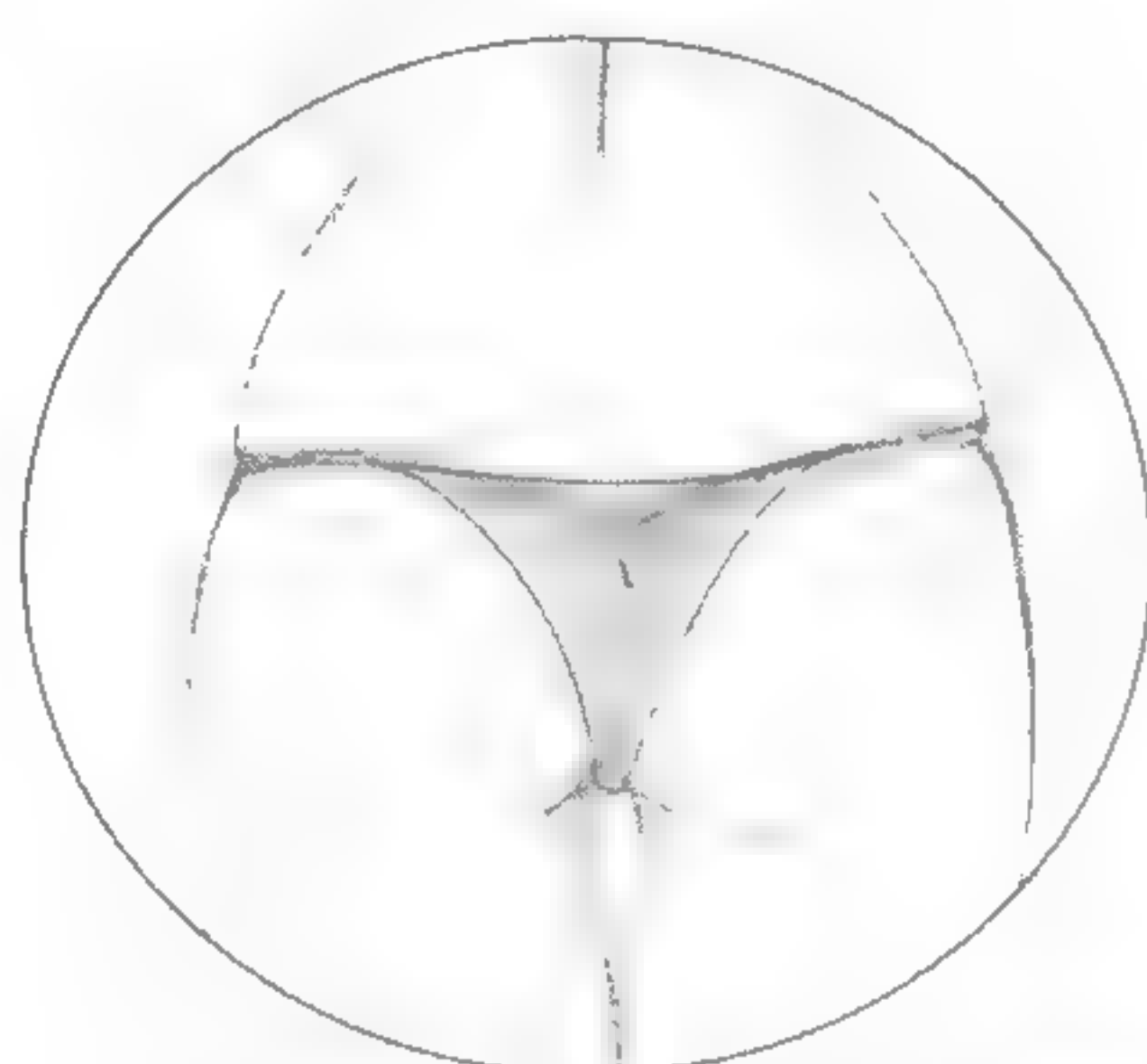
お尻を半分くらい覆うタイプ



お尻を大きく覆うタイプ

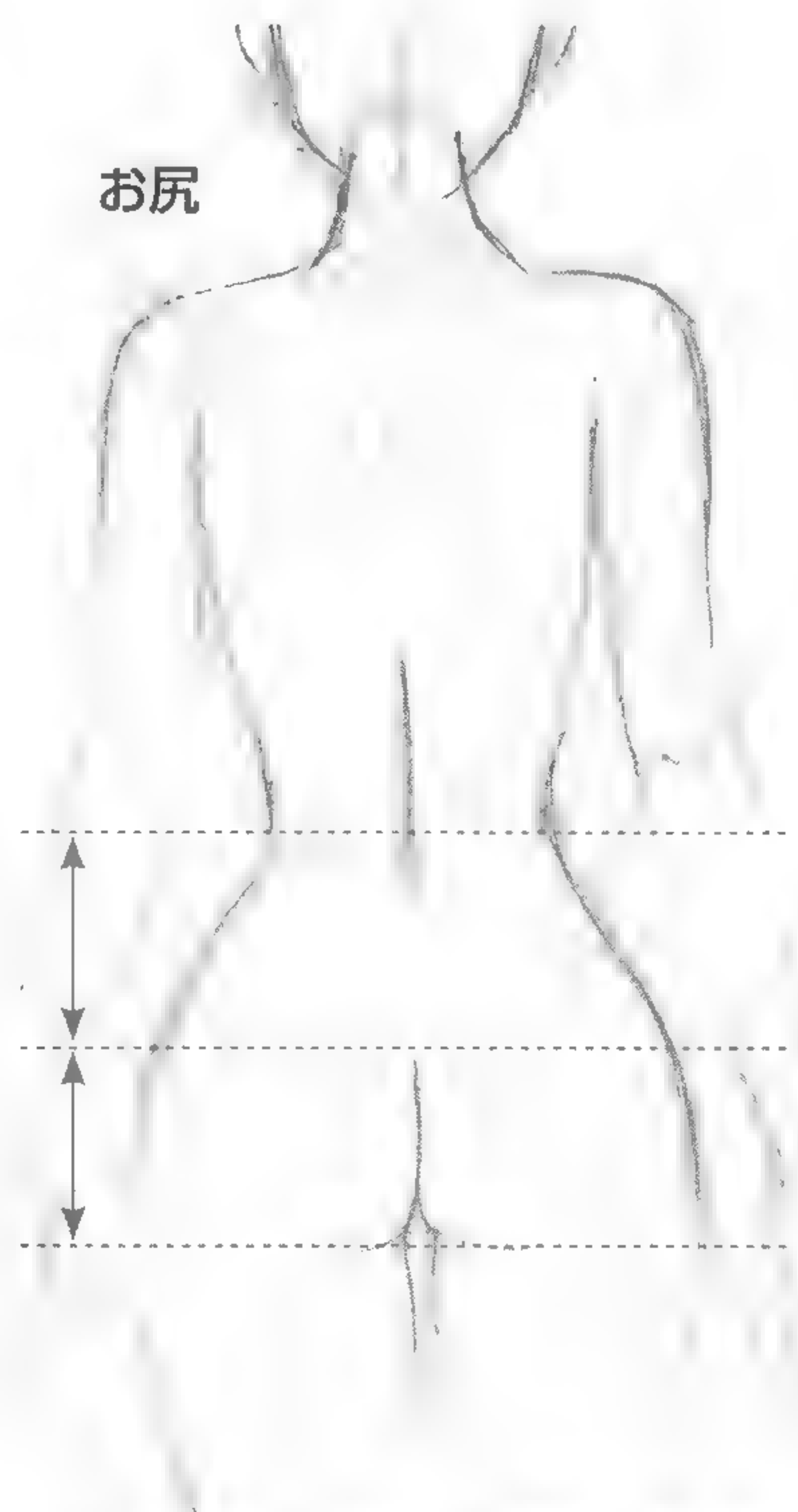


Tバック。前面の布も少ないものはヒモパンともいいます。



Tバックをベースにして、布を増やしてデザインしてもよいです。

お尻



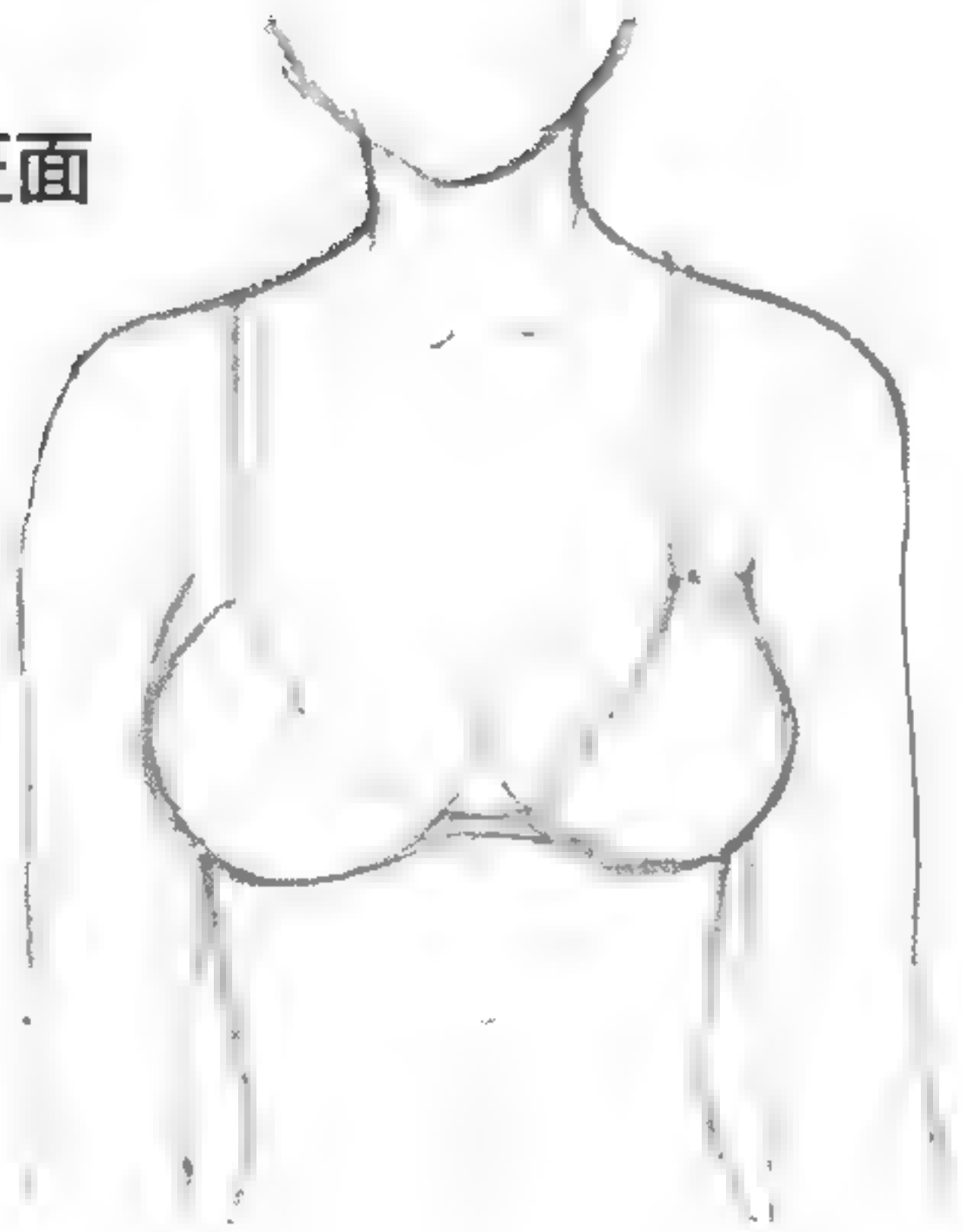
お尻の割れ目の始まり位置は、腰と股の中間くらいです。

ブラのいろいろ



両肩にヒモがかかる、ショルダータイプのブラです。下着に多いタイプです。

正面



ヨコ

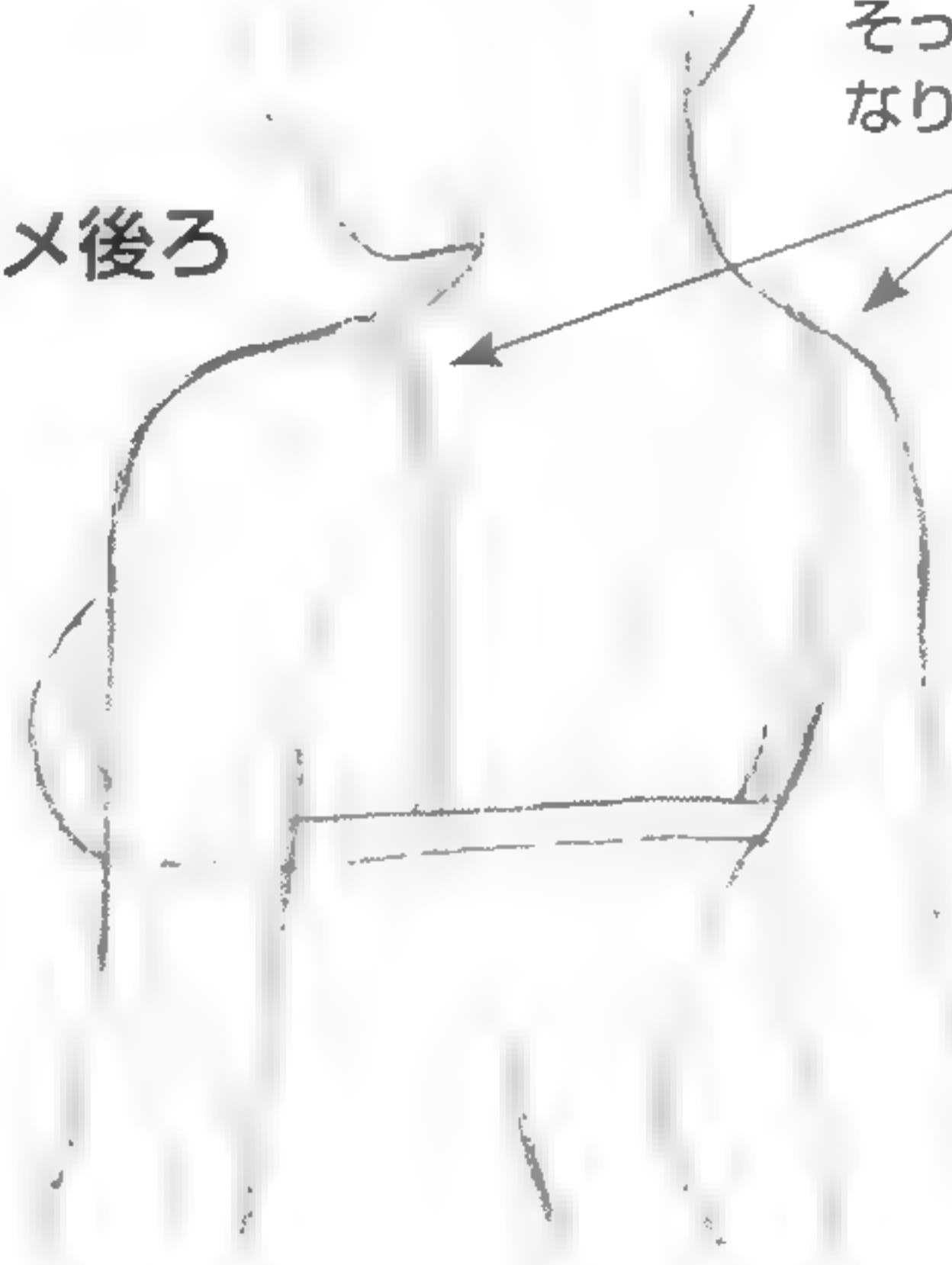


サイドの部分はヒモ状のものもありますが、幅のあるものが主体です。

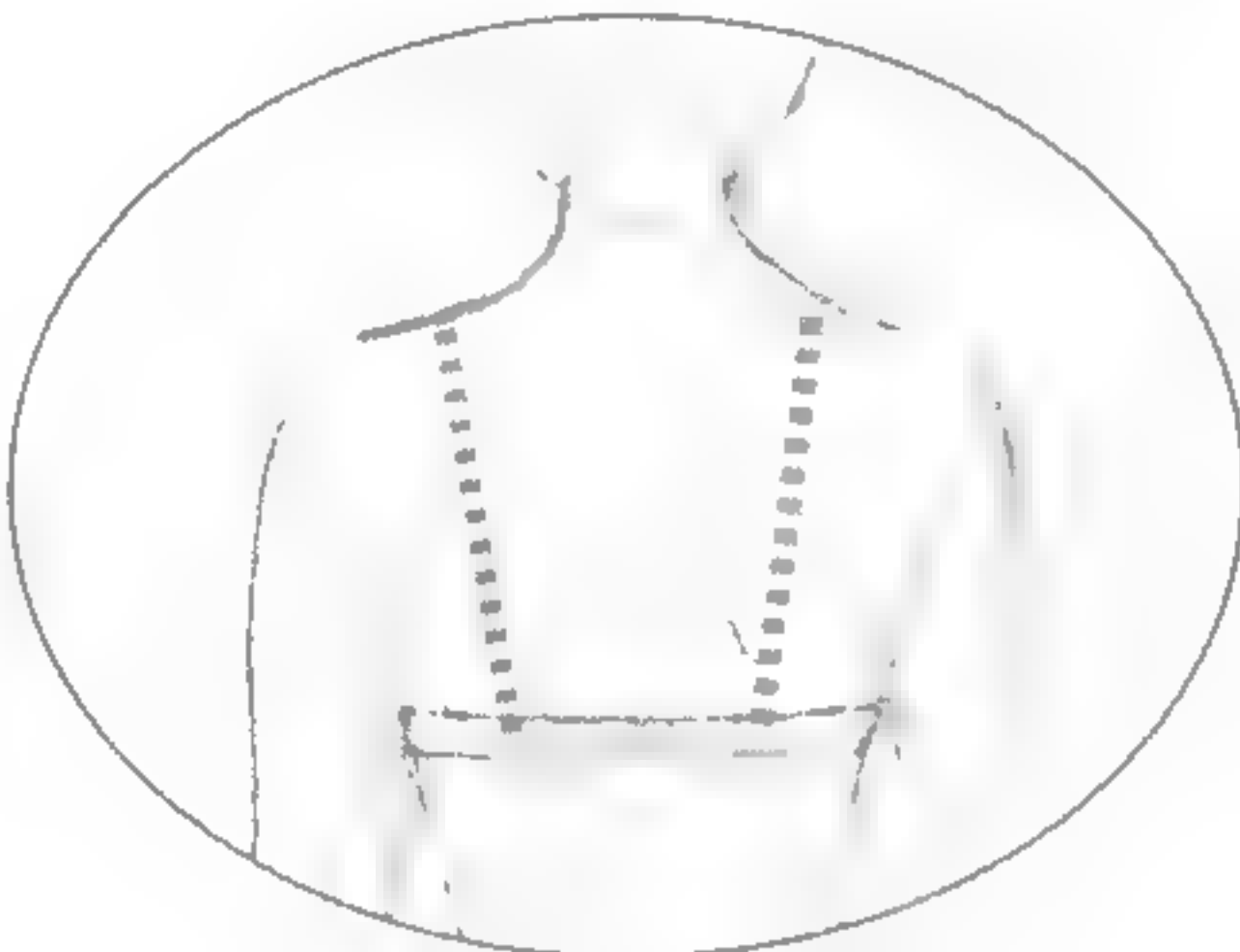
背面



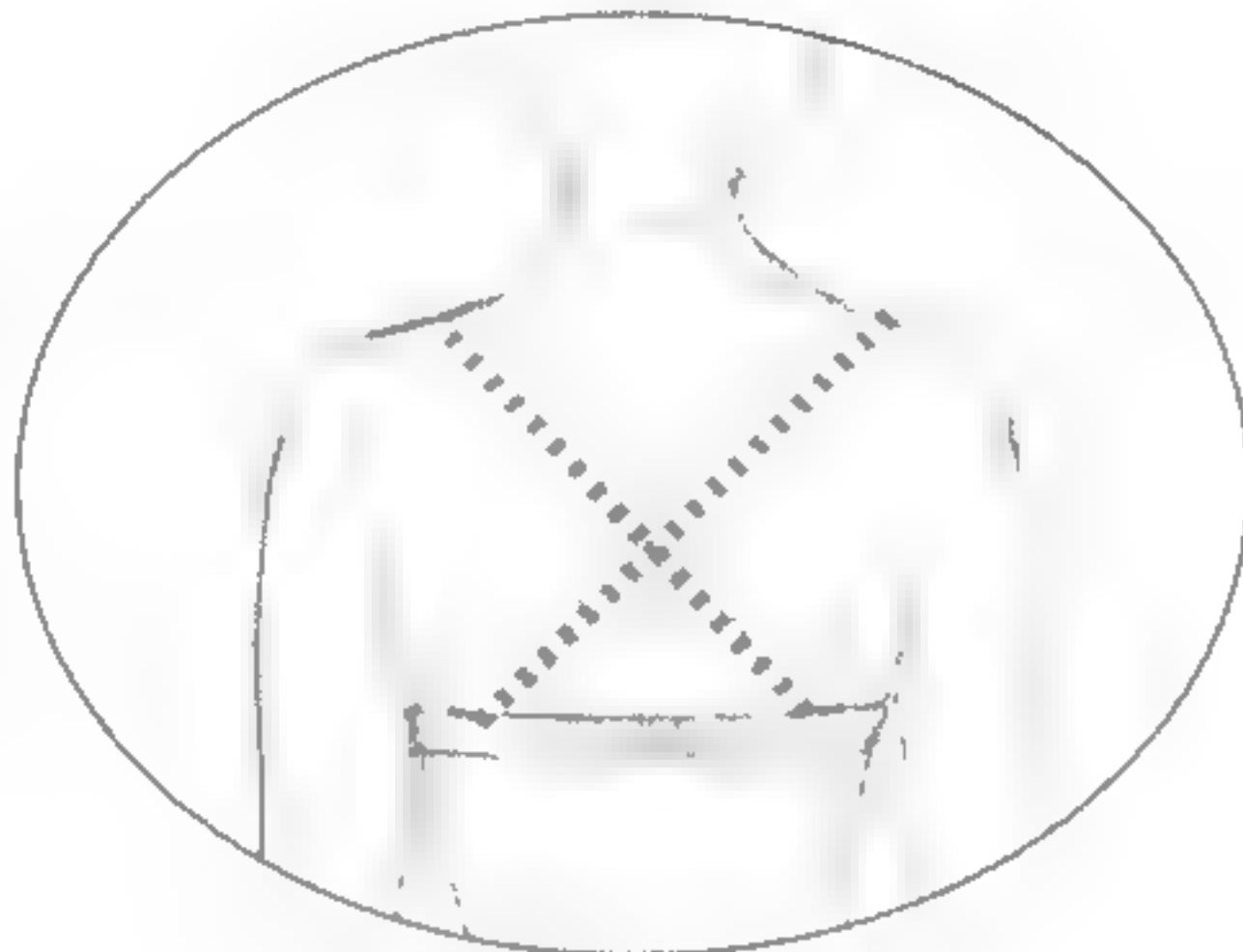
ナナメ後ろ



肩部分は体にそった曲線になります。



ナナメにつくデザイン



クロスするデザイン

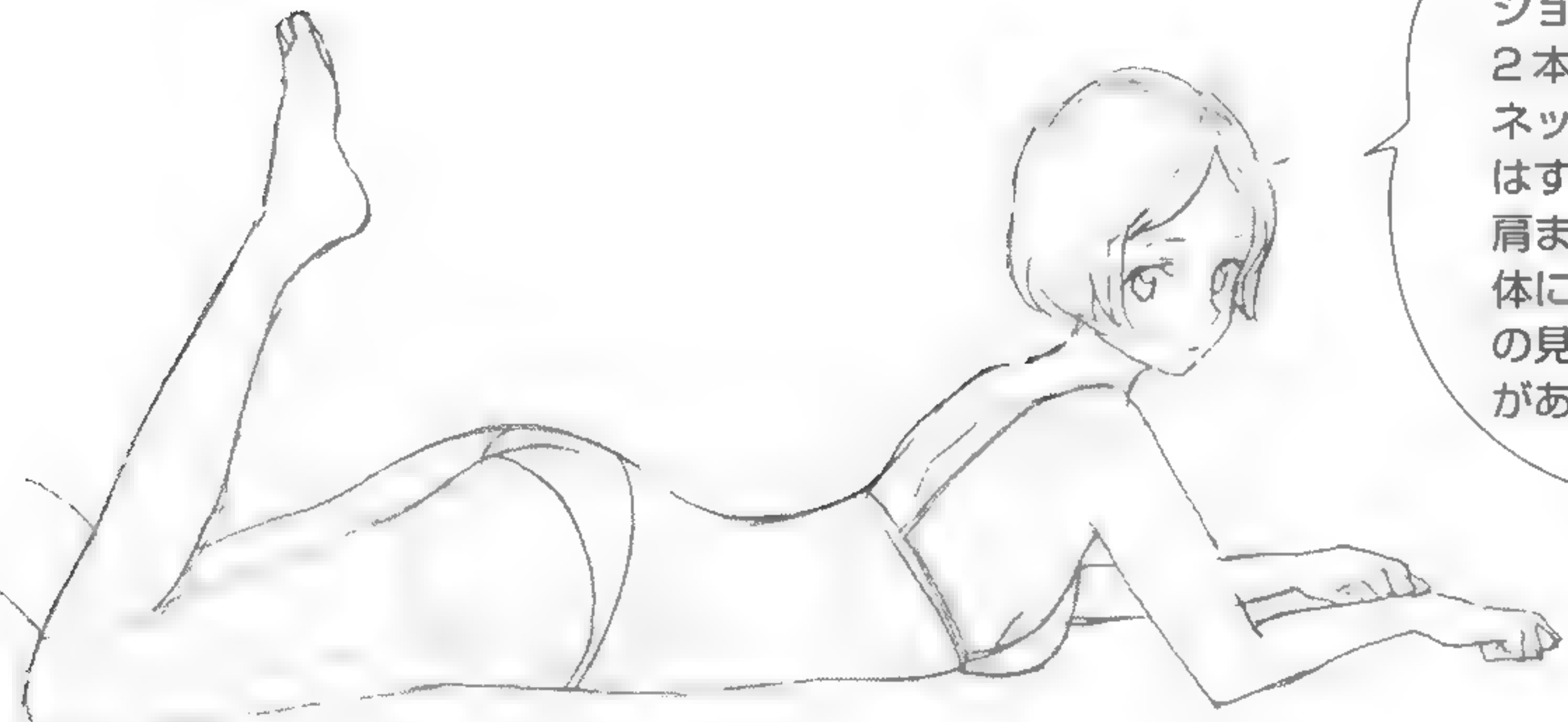


ヒモが首の後ろにまわるものはホルターネックといひます。

布幅が広いスポーツタイプブラです。



ショルダータイプはたった2本の線なのに、ホルターネックよりも作画の難易度はすごく高い。肩ヒモが肩まわりから背中にかけて体にそっているの、背中の見え方を考えて描く必要があるんです。



第2章

セクシーキャラのパーツを学ぼう



頭部

ボディとセットでとらえて描こう

顔の基本

顔は頭部の一部分です。アングルや傾きなどで変化する様々な表情が表現できます。

正面向き

目の形や大きさが左右対称になるように描きます。



鼻とアゴの目安にするタテ線(中心線)

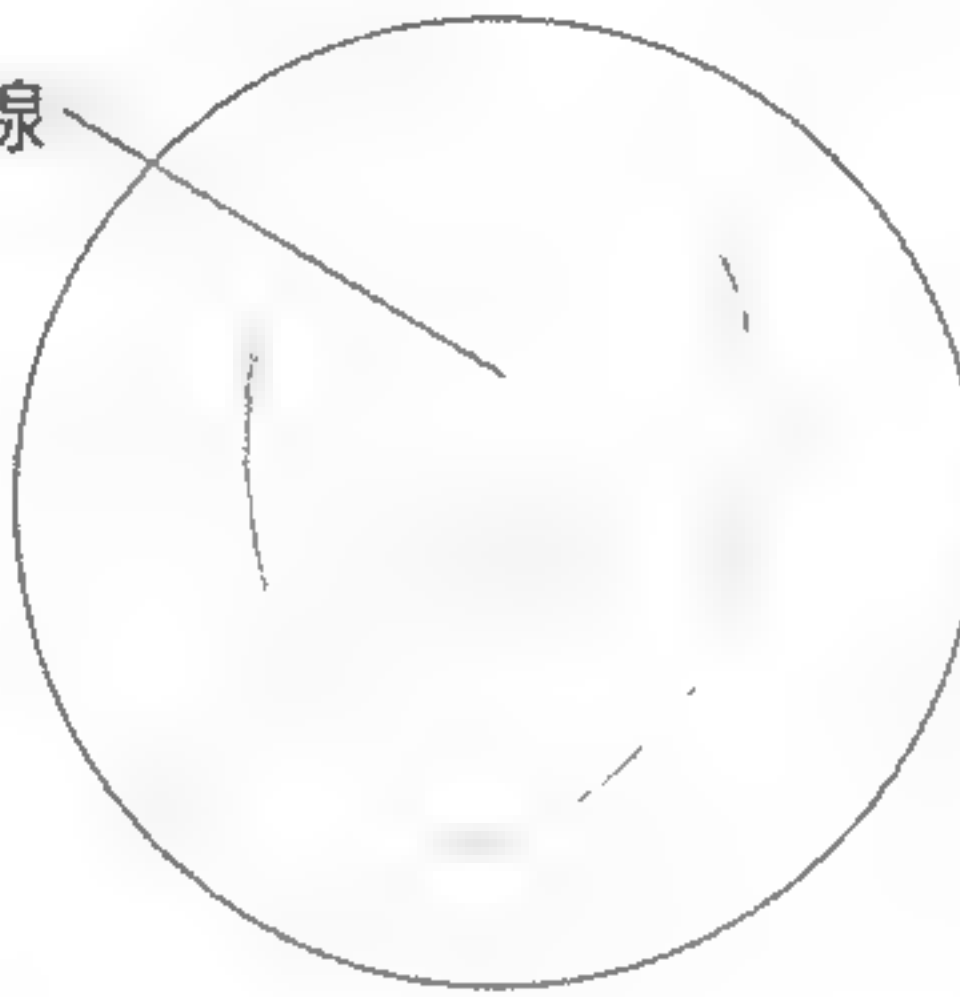
目や耳の位置の目安にする横線



頭部の大きさをとらえるアタリ

顔面のアタリは十文字

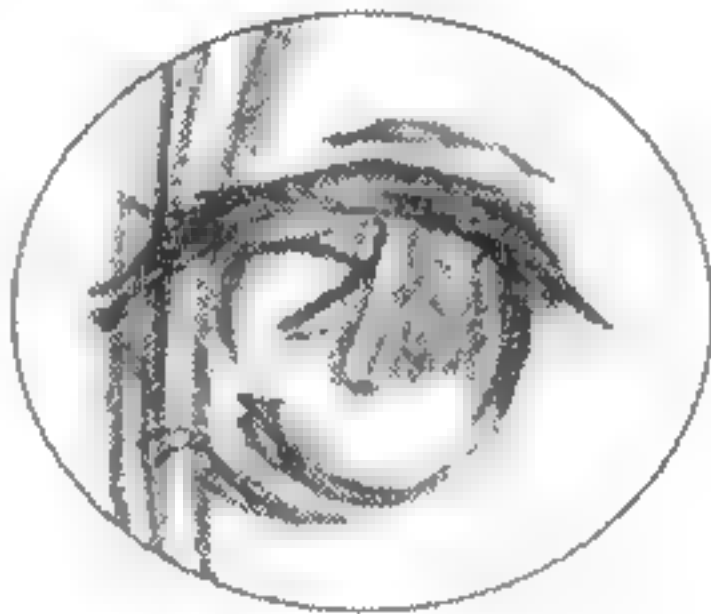
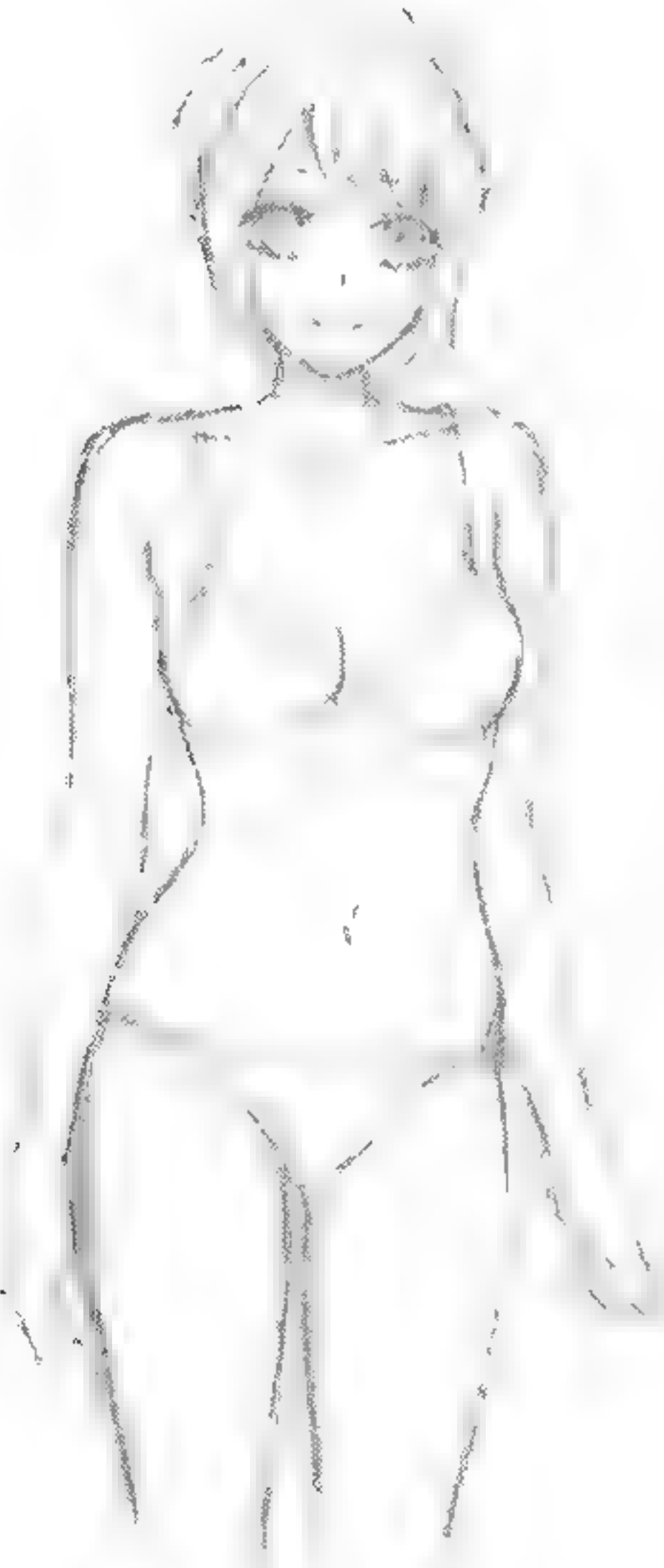
中心線



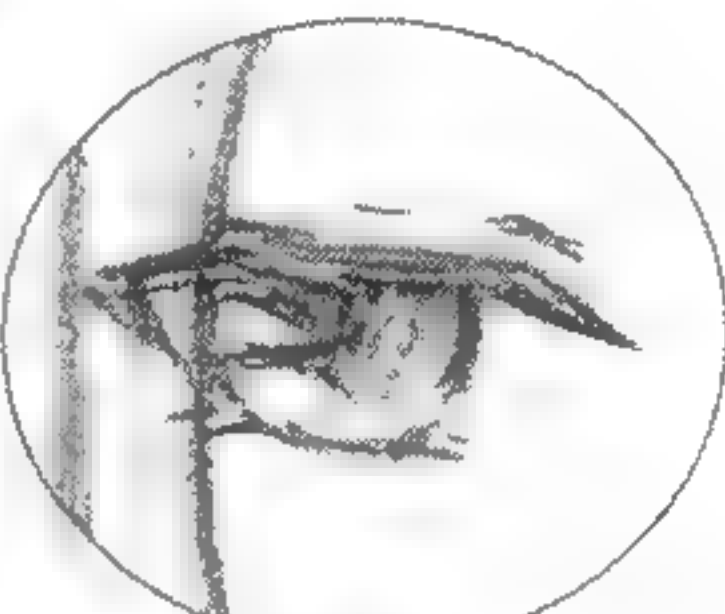
頭部のアタリ。顔の向きや角度(やや上向きか、下向きか、まっすぐか、など)のイメージをつかみます。

● ボディデッサン

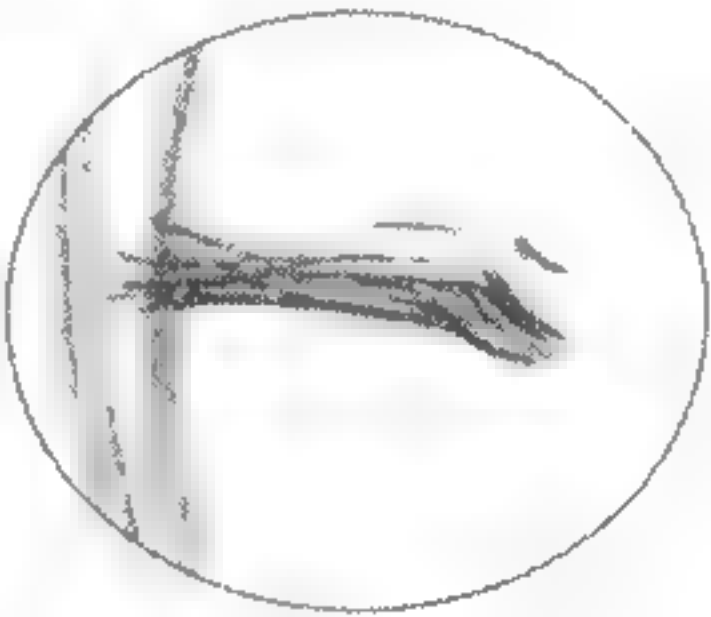
● 表情バリエーション 目の形の変化に注目しましょう。



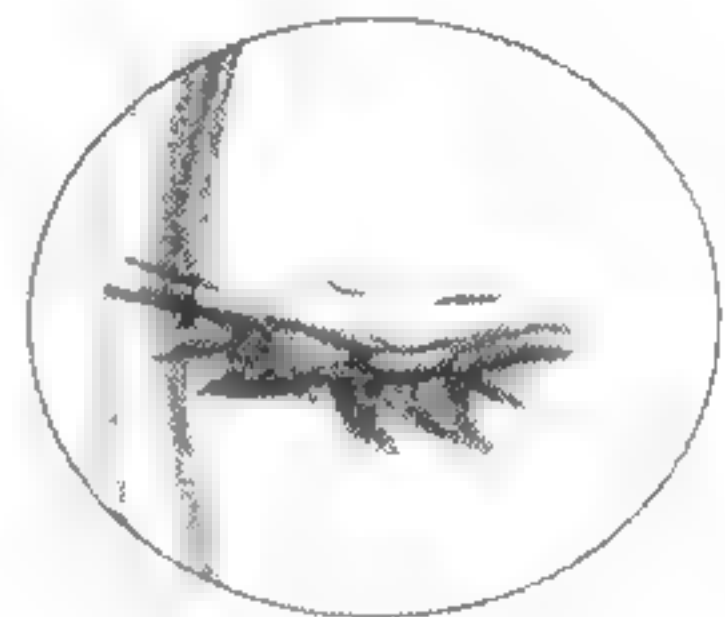
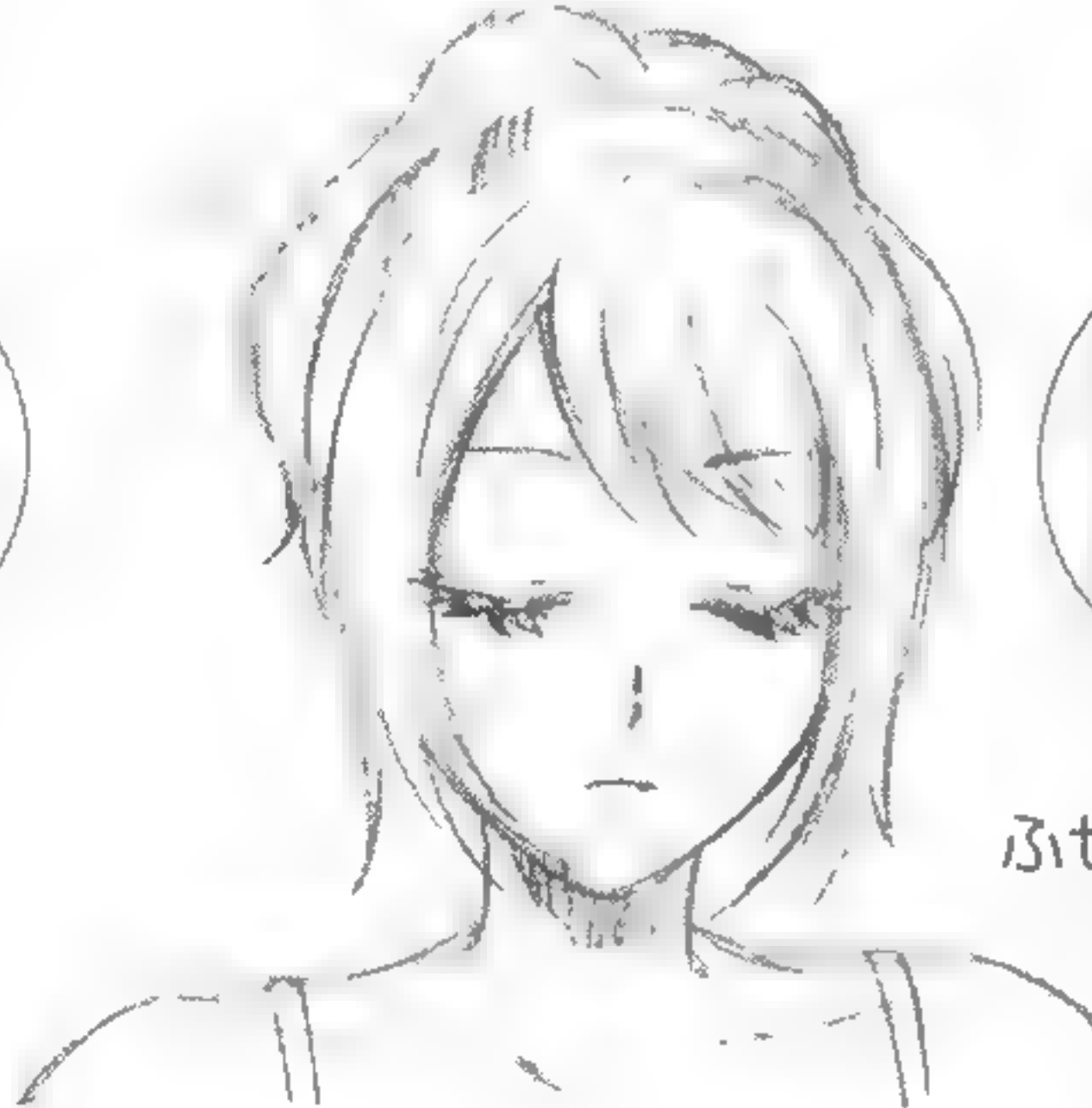
上目遣い



流し目



ウインク

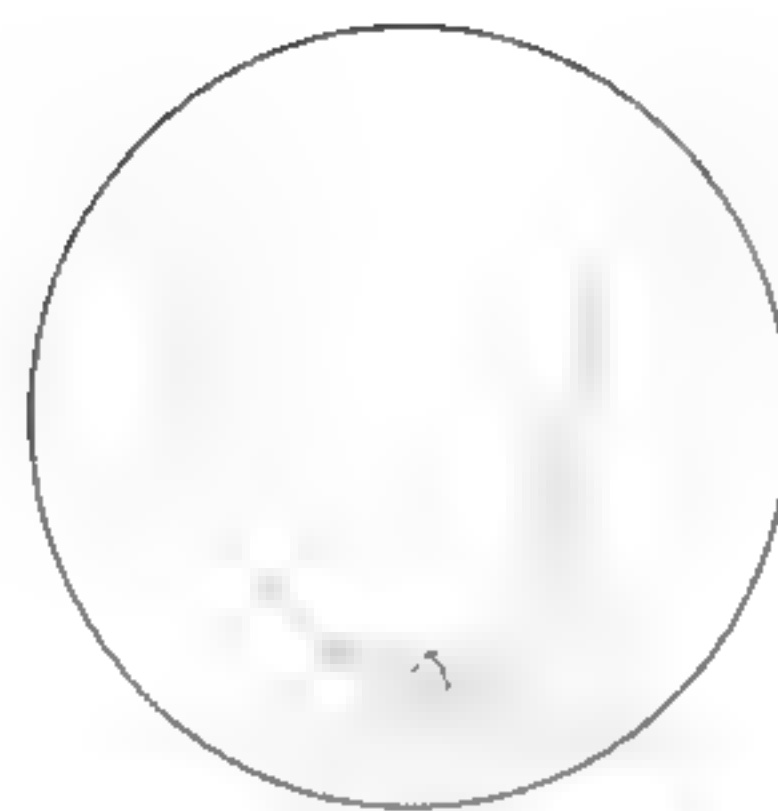


ふせ目

頭部と一緒に体をデッサンします。簡単なポーズでスタイルを設定しましょう。

ナナメ向き

左右の目の大きさが変わります。



アタリの段階で顔の向きをとらえます。

● ボディデッサン



腰かけたポーズ

● 表情バリエーション



上目遣い



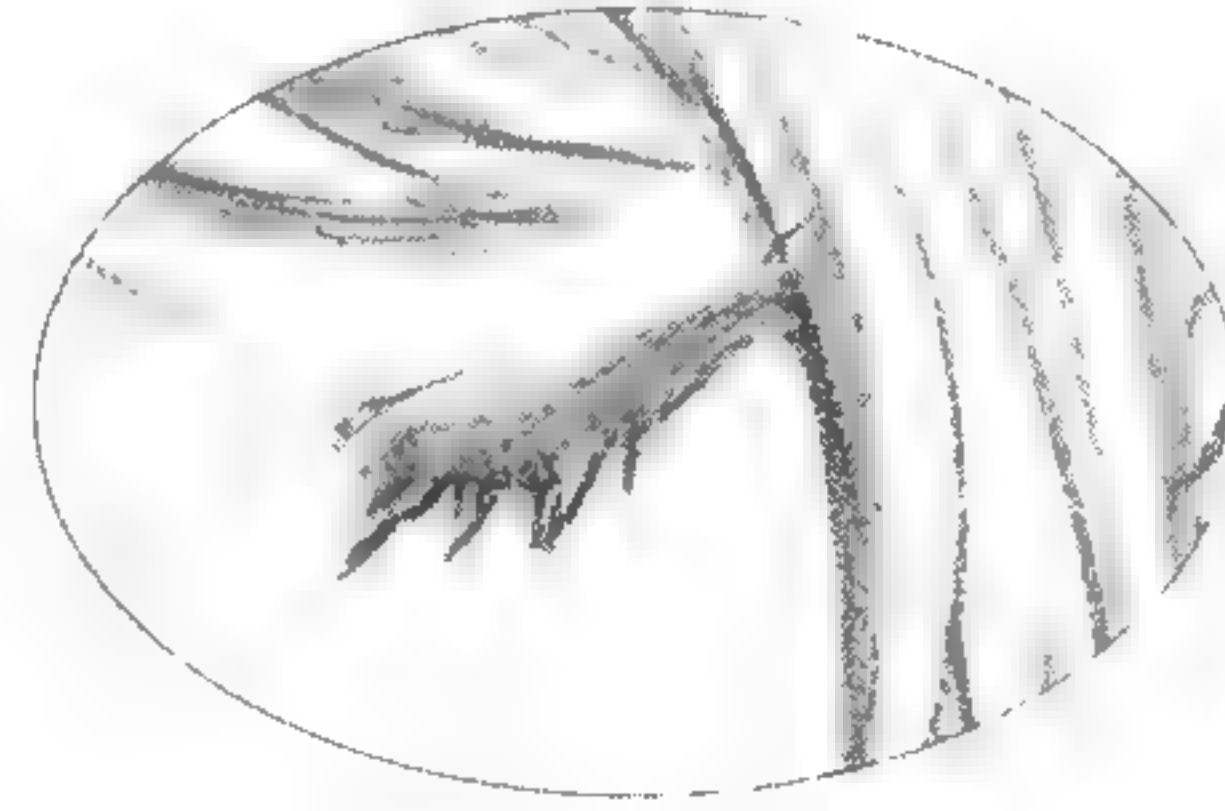
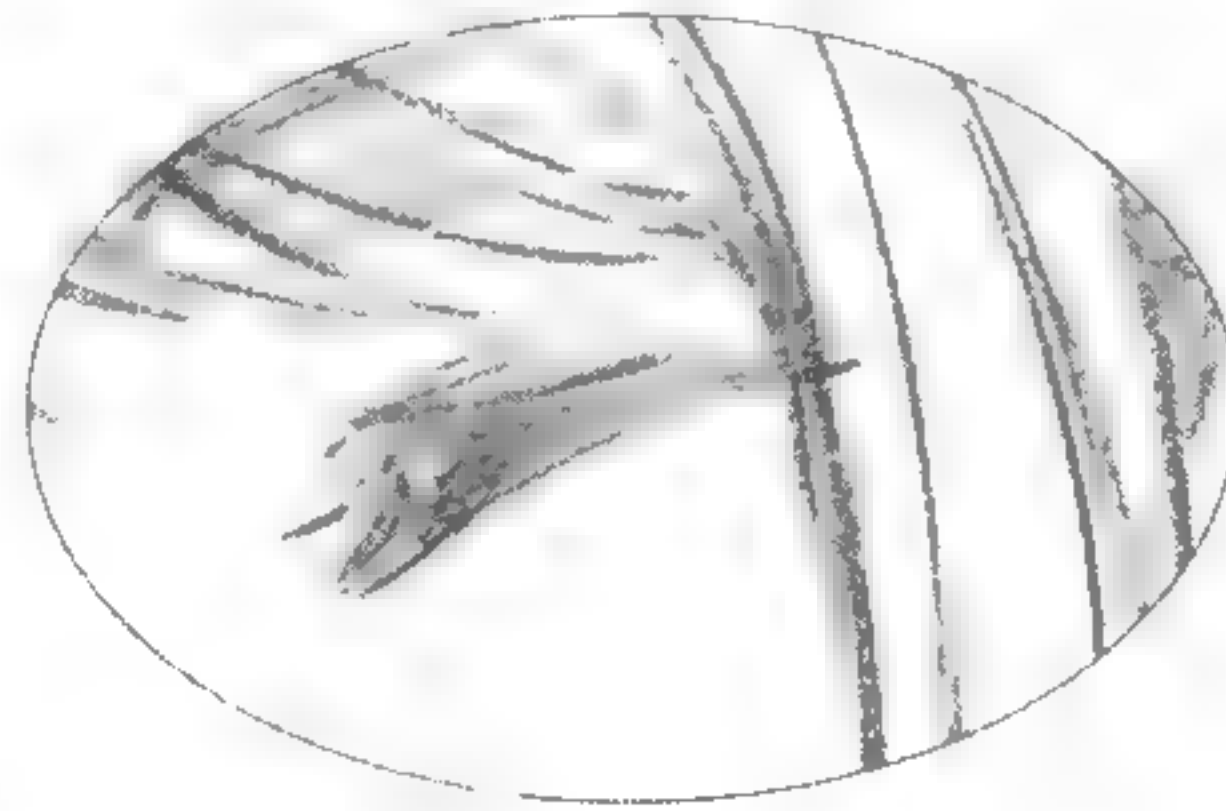
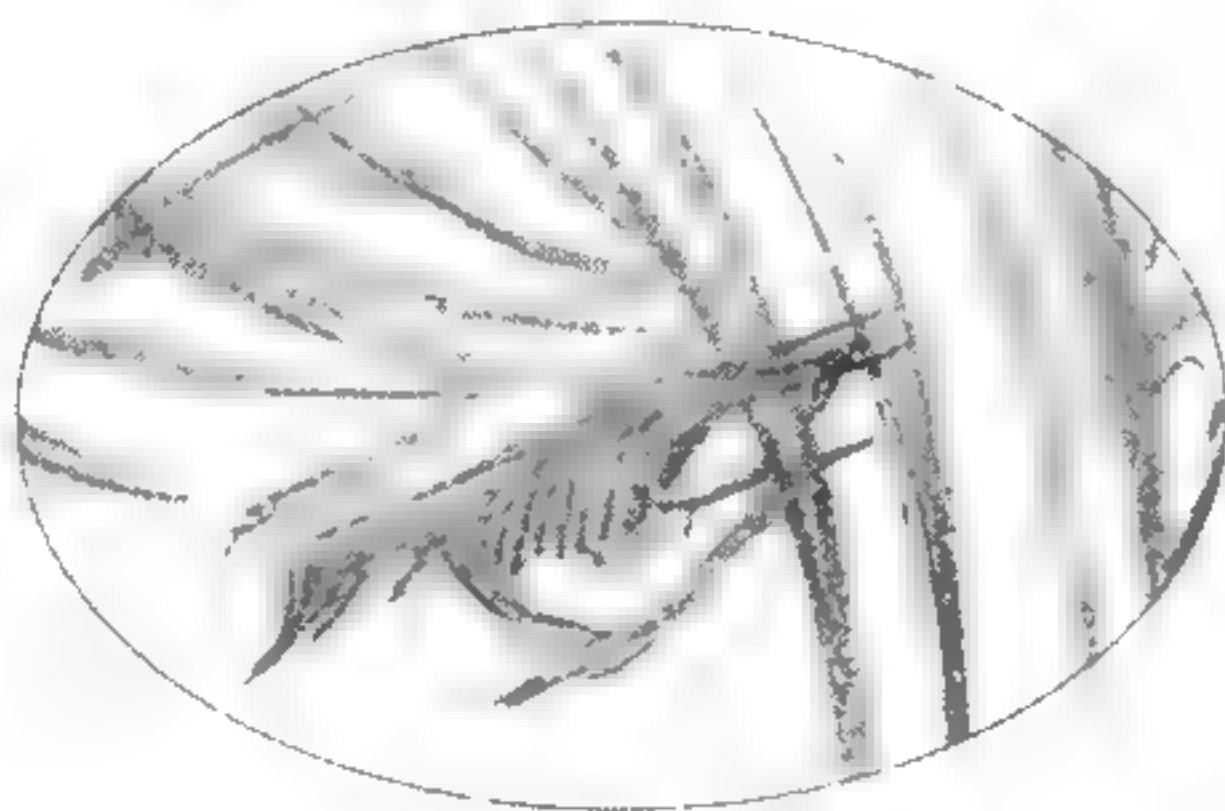
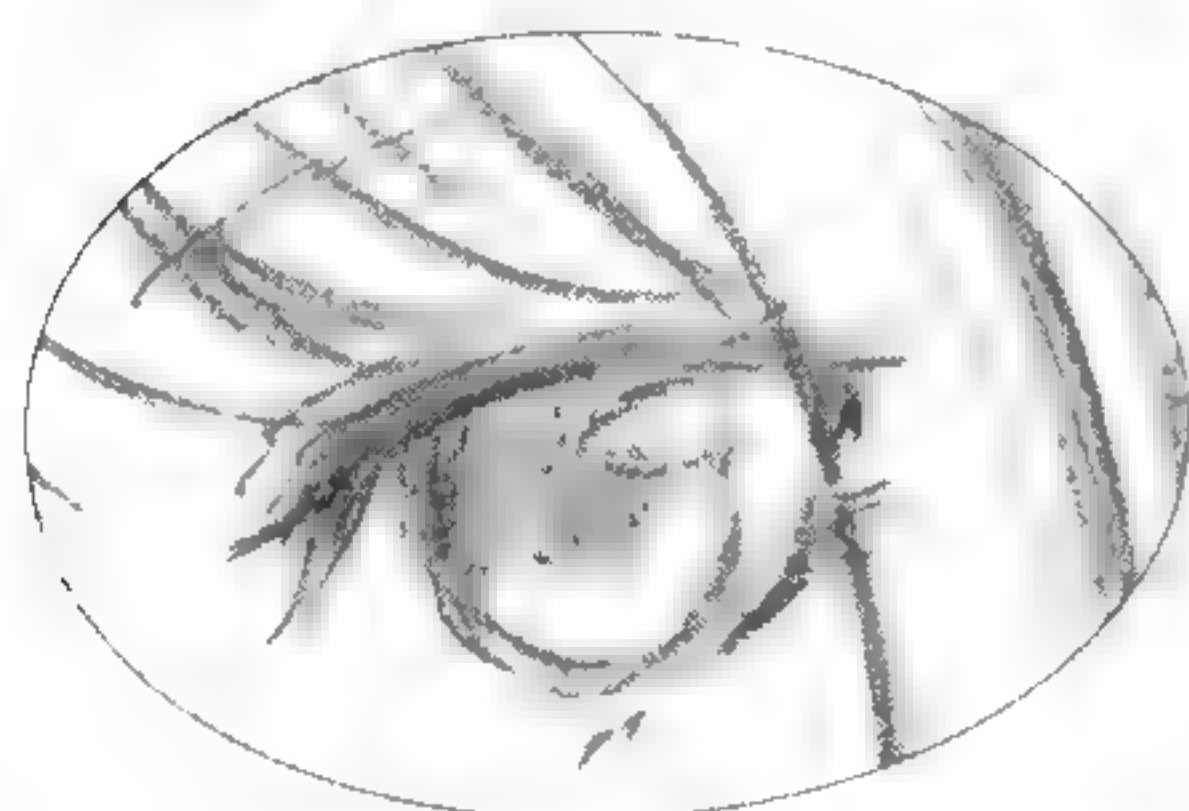
流し目



ウインク



ふせ目

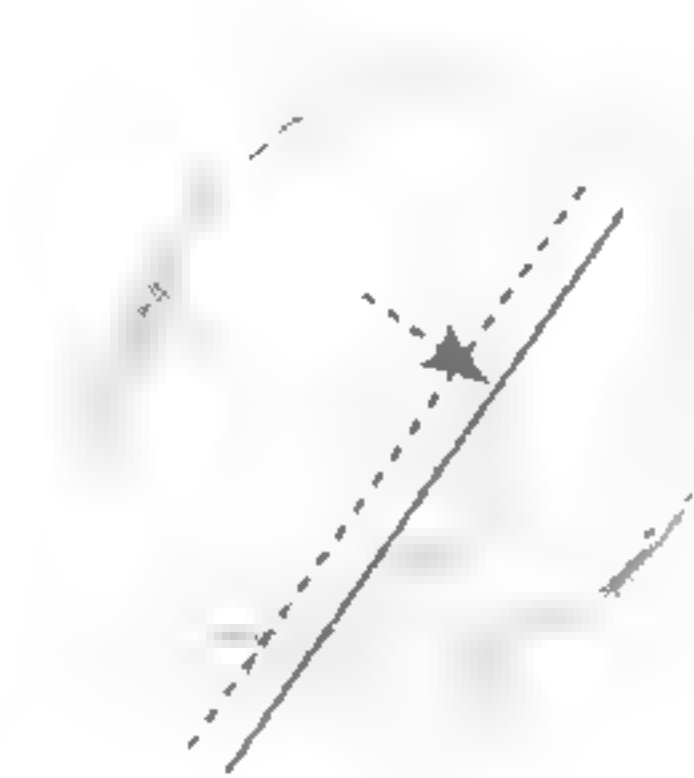


横顔

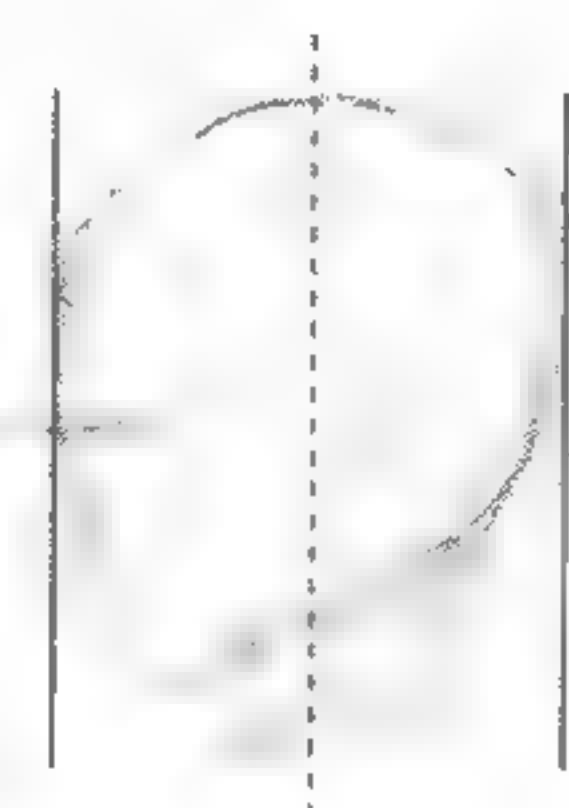
向こう側のまつ毛を描き、手前の目は鼻スジから離し気味にしてデフォルメします。



通常の横顔。鼻スジと目の間の距離を比べてみましょう。



耳の位置もやや後ろにとっています。



通常の横向き。耳の位置は頭部のほぼ中央が基点です。

● 表情バリエーション

瞳をこちらに向ける。
流し目ふうになります。



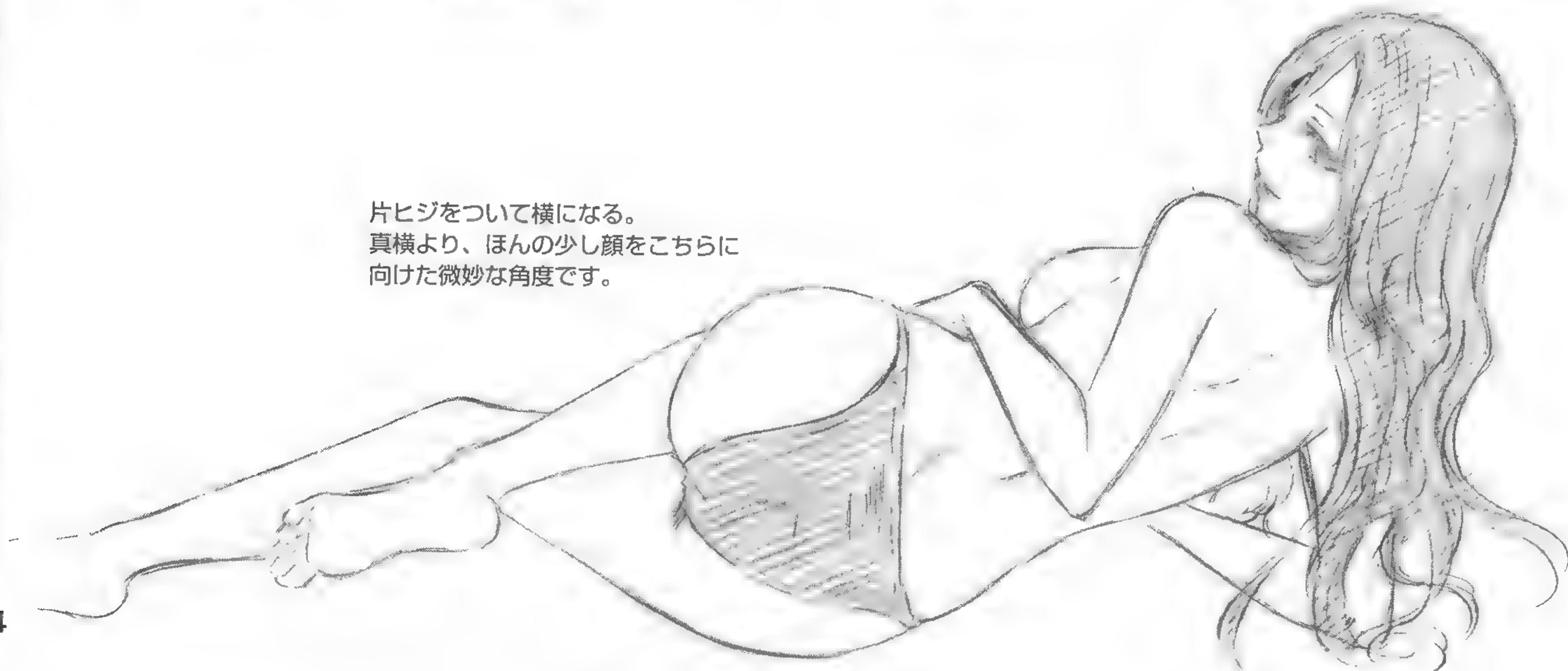
ふせ目

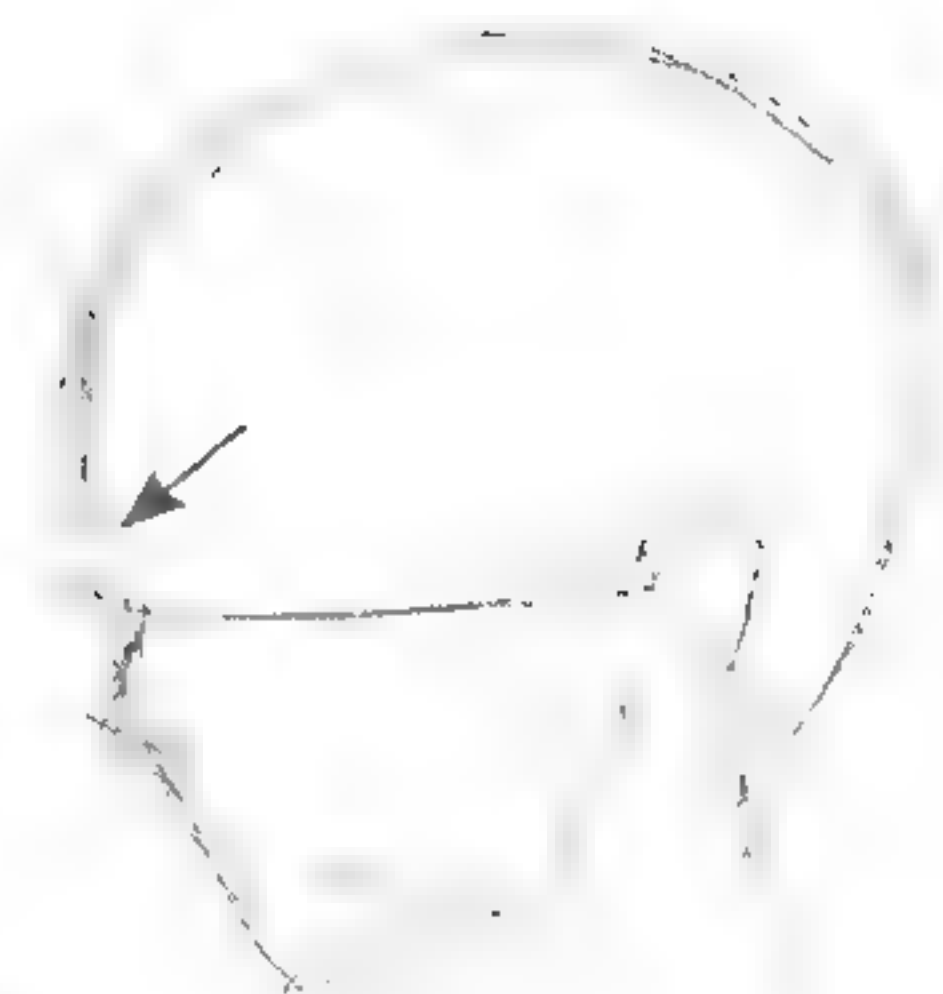


目をつむる



片ヒジをついて横になる。
真横より、ほんの少し顔をこちらに向けた微妙な角度です。





真横からほんの少し顔をこちらに振った頭部のデッサン。中心線のあたりを顔のりんかくギリギリに近づけます。

ほんのちょっとこちらを向く。向こう側の目がわずかに見えています。



頭部と首のつながりをとらえる構造デッサン。ややアオリです。



横になっているポーズのデッサン。



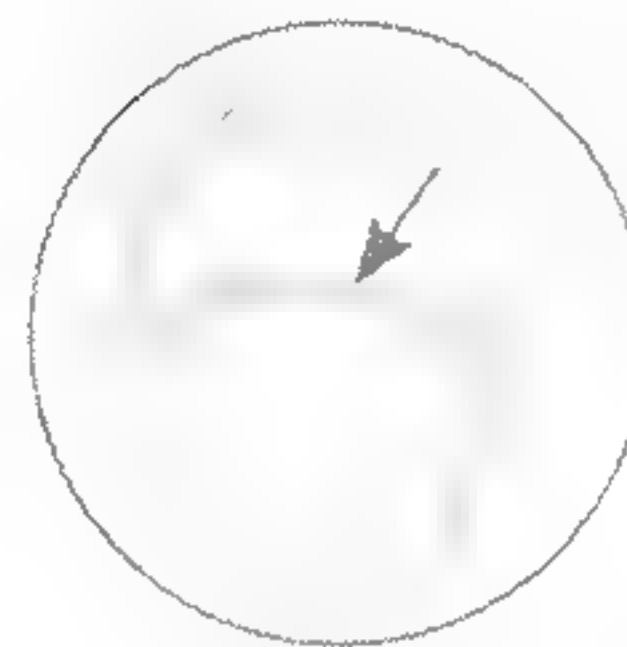
アングルと顔

アオリはアゴから口までの距離が長く、フカンは短くなります。
同様にヒタイにも注目しましょう。

アオリ

アゴから口までの距離を広くしましょう。ヒタイから上の
頭部の面積が小さめになります。

アゴの下が見える場合



横線を「」向きの曲線
にするとアオリにな
ります。



頭部・アゴと首とのつながりをとらえましょう。



構造デッサン

目と口の間が短く
なります。



上を向くにつれて、
目は細くなります。



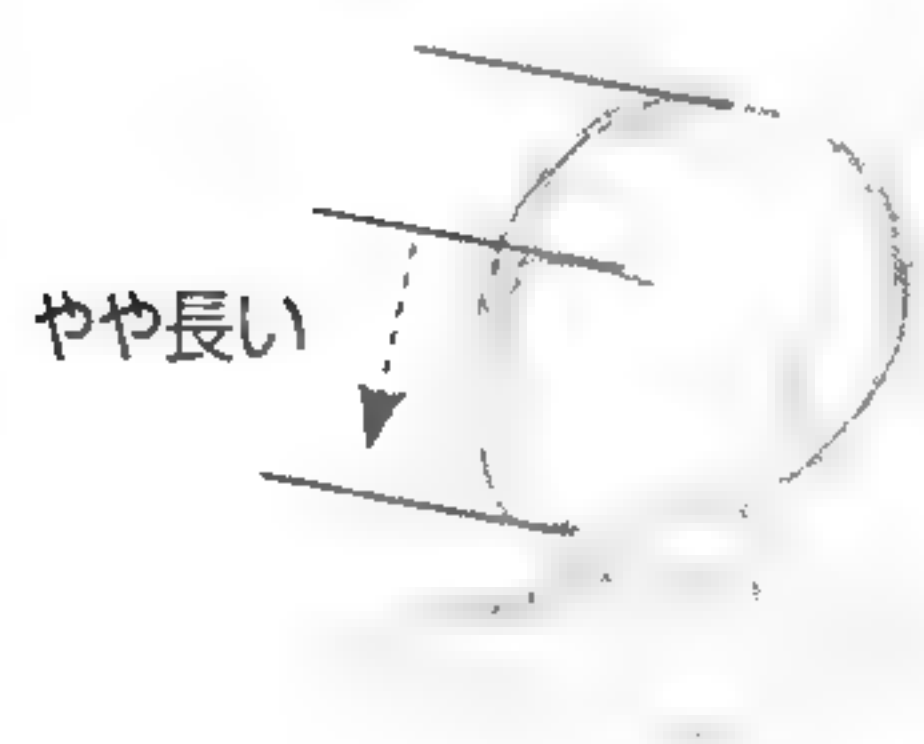
ほぼ横顔に近い
アングルです。

アゴの下が見えない場合

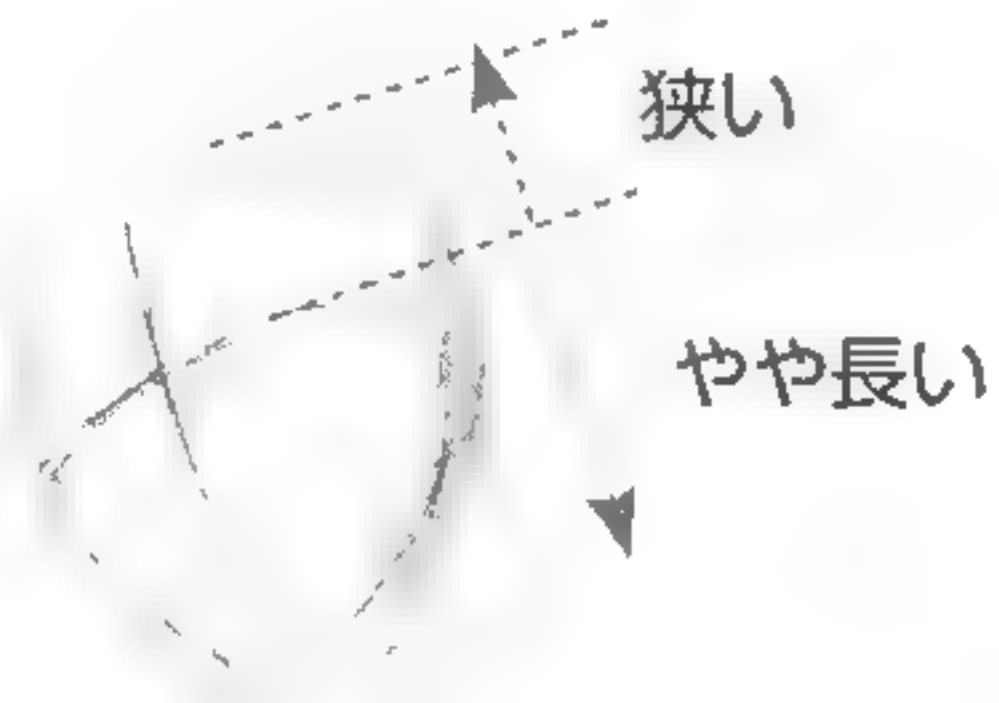


瞳の大きさはあまり細くしなくてOKです。口からアゴの先端までの距離を広くすることで、アオリ顔になります。

胴体部分はフカンです。



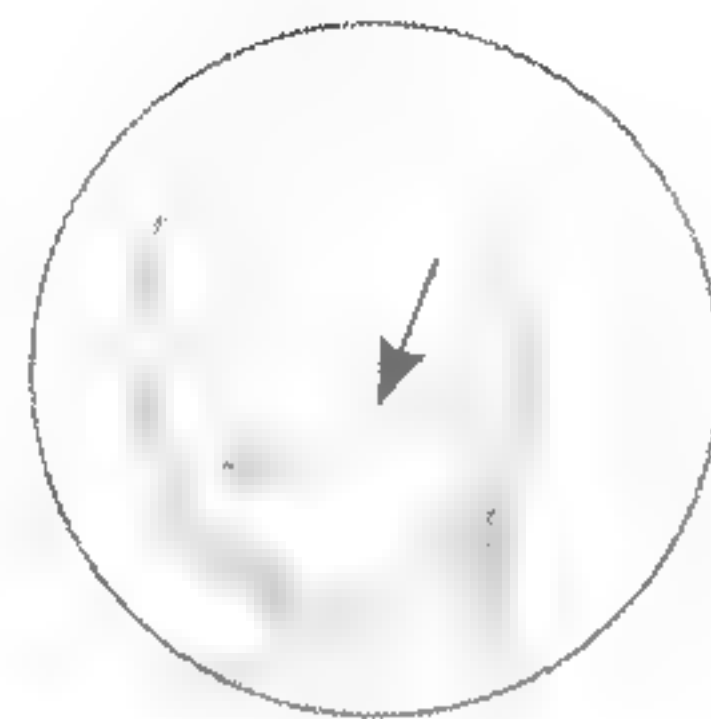
● 表情バリエーション



表情とアングルは描きたいイメージに合わせて有効に組み合わせましょう♪

フカン

アオリ気味の顔と逆に、口からアゴまでの距離を短めにしましょう。



上から見たポーズに限らず、「頭部の側からとらえたショット」はフカンが多くなります。



典型的なフカンのショット。「上を向いた顔」ですが、フカンの顔です。

構造デッサン

顔をこちらに向けない寝姿



少し顔をこちら
に向ける

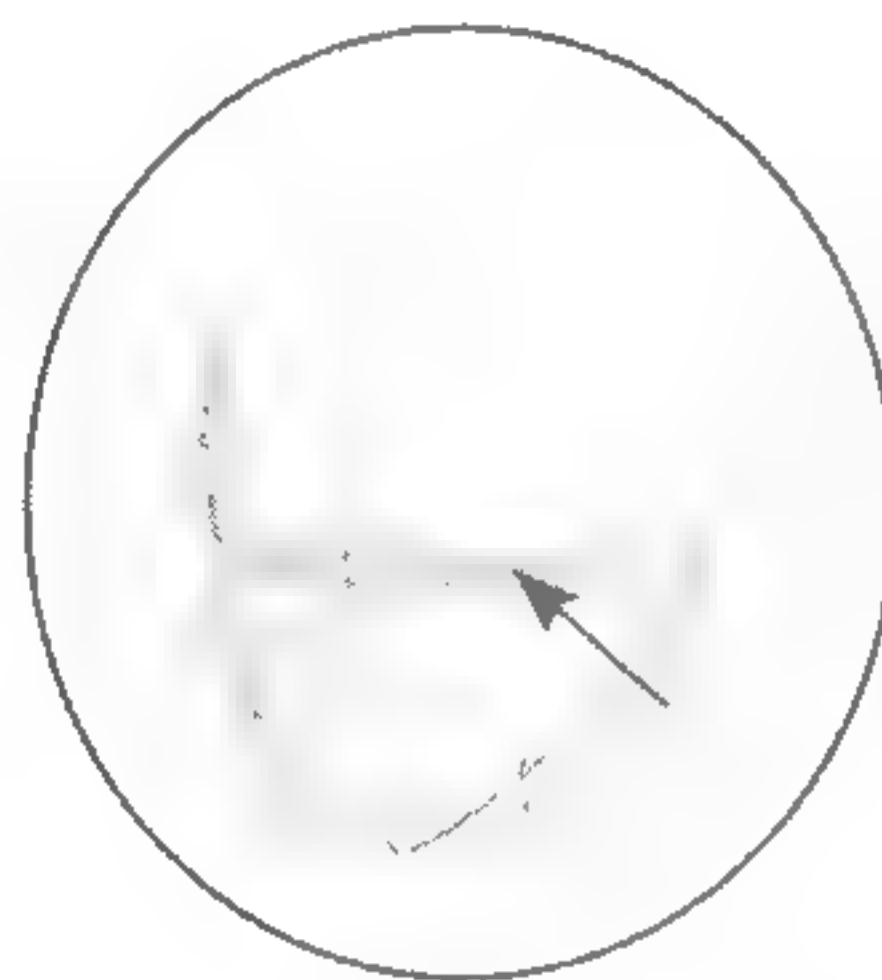


構造デッサン

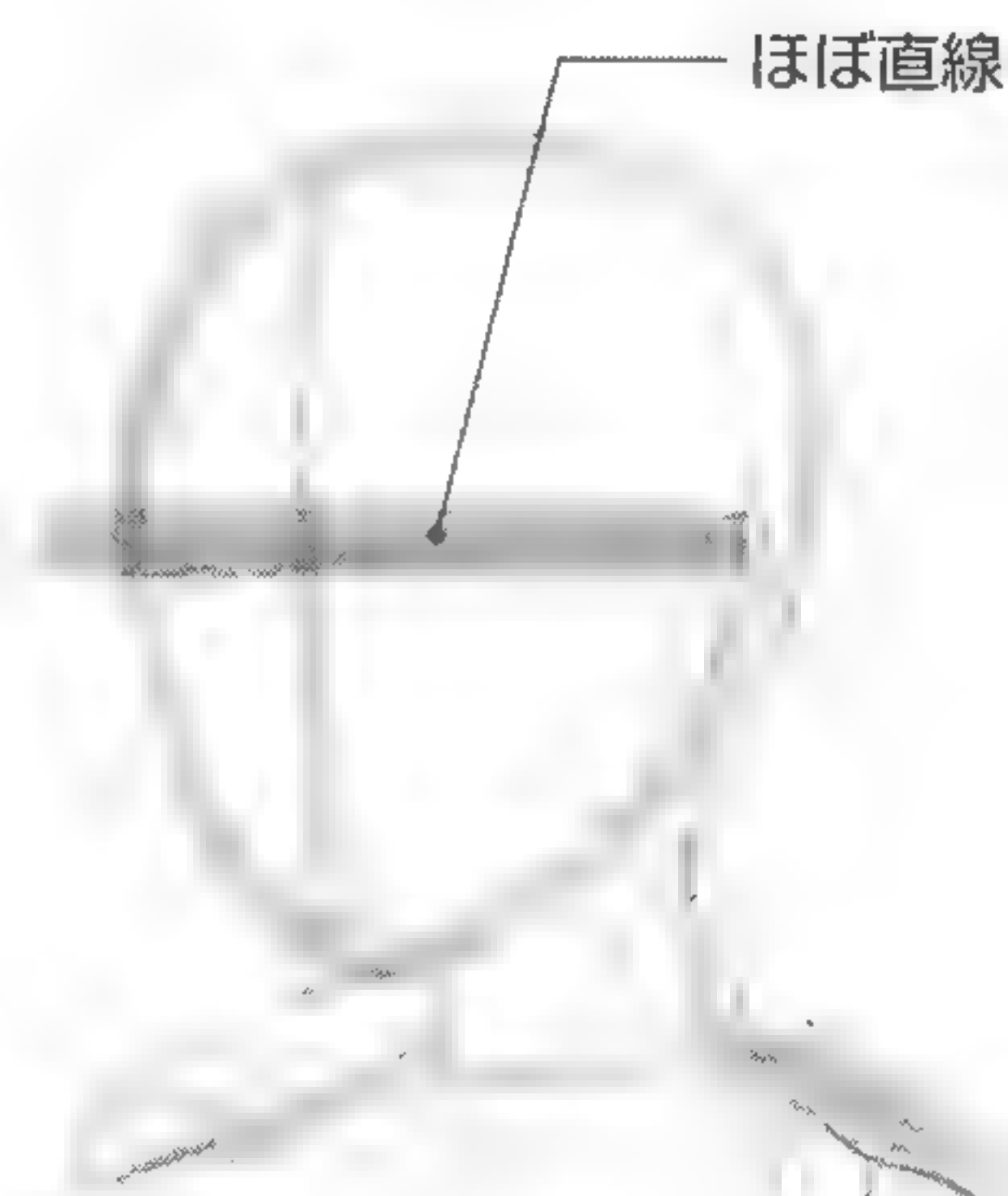
コラム 作画の実践 ～「微妙」が生み出すムード～

アオリやフカンの特徴を利用して描く「微妙なアングル」が、キャラの表情を多彩にします。

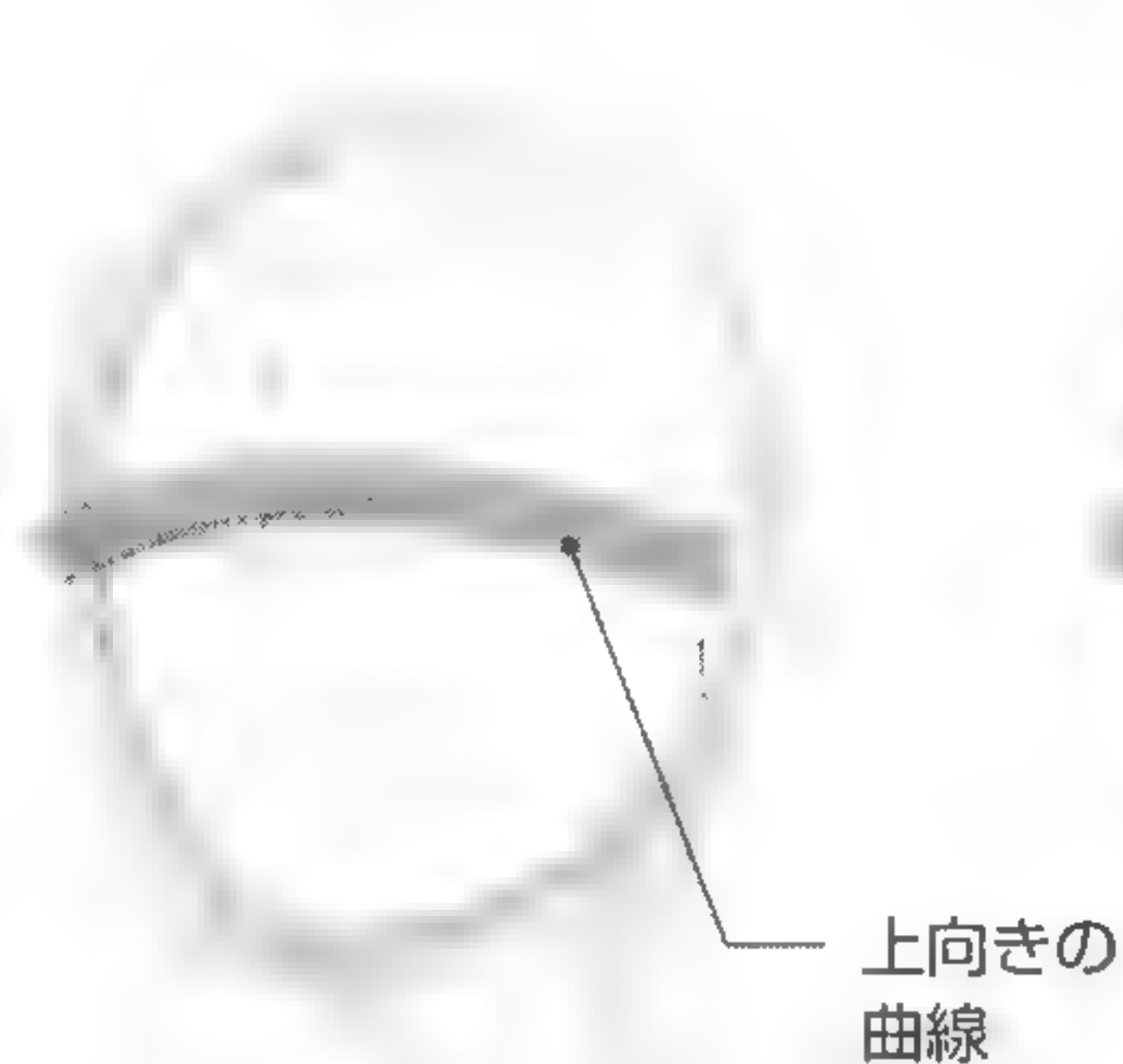
ほんのちょっとでも変わってしまう
＝ほんのちょっとで変えられる



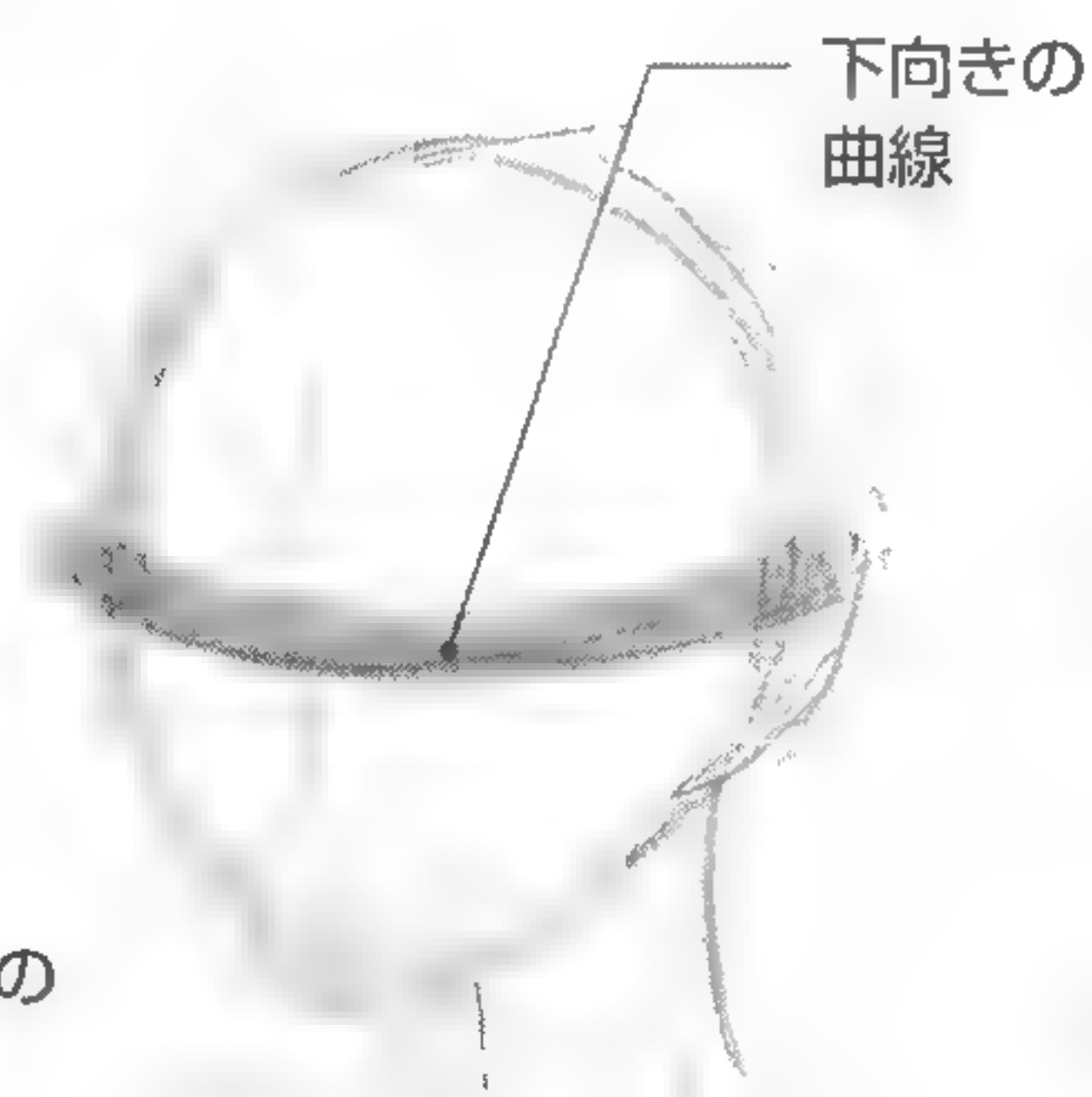
ナナメ向きを描いたアタリですが、横の線を下向きの曲線で描いたことにより、「フカン気味の顔」になります。



横の線がほぼ真横。アオリでもフカンでもないナナメ向きのアタリ。真正面や読者をまっすぐを見つめている感じを出したい時などに有効です。



アオリ気味のナナメ向き。「気持ちアオリ」…なんとなく明るいムードを出したい時などに有効です。



フカン気味のナナメ向き。「気持ちフカン」…なんとなく暗い気分やアンニュイなムードなどに有効です。

「普通のナナメ向き」のつもりでも自分の好みや描き癖として、実は「ややアオリ気味」や「ややフカン気味」になっていることがあります。顔の横線の傾きを積極的に利用することで、同じ「ナナメ向き」でもバリエーションが増えます。微妙なニュアンスを出したい時に、試してみましょう。

伸びやかに寝そべる



ほぼ直線

● 表情バリエーション



ふせ目がちのまなざし

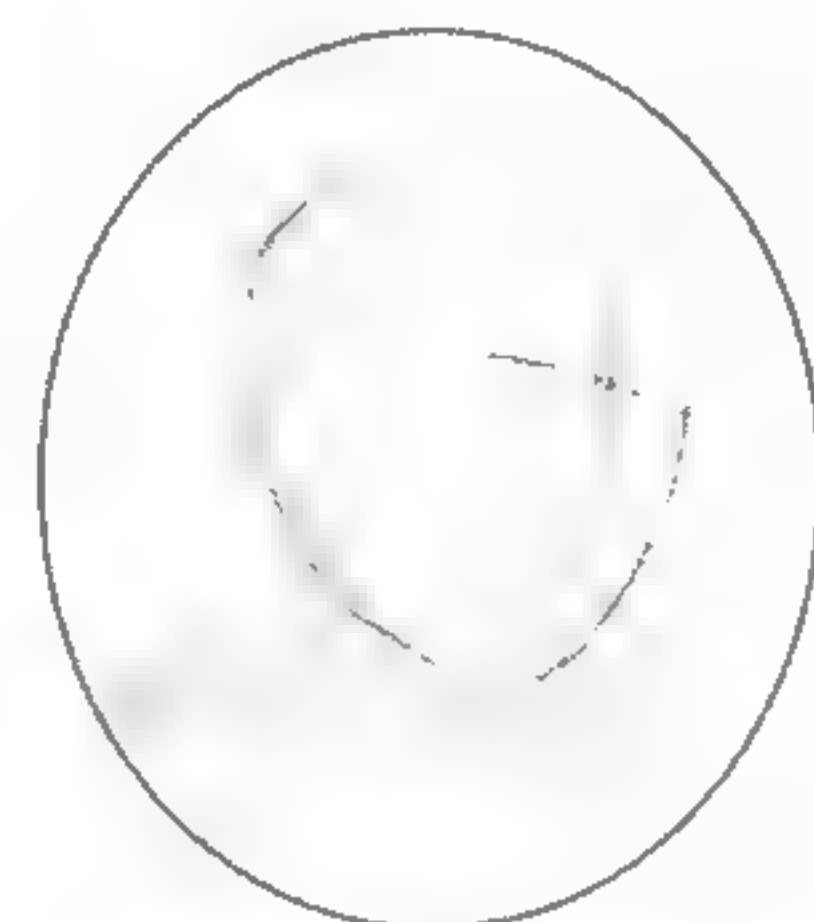


目をつむる

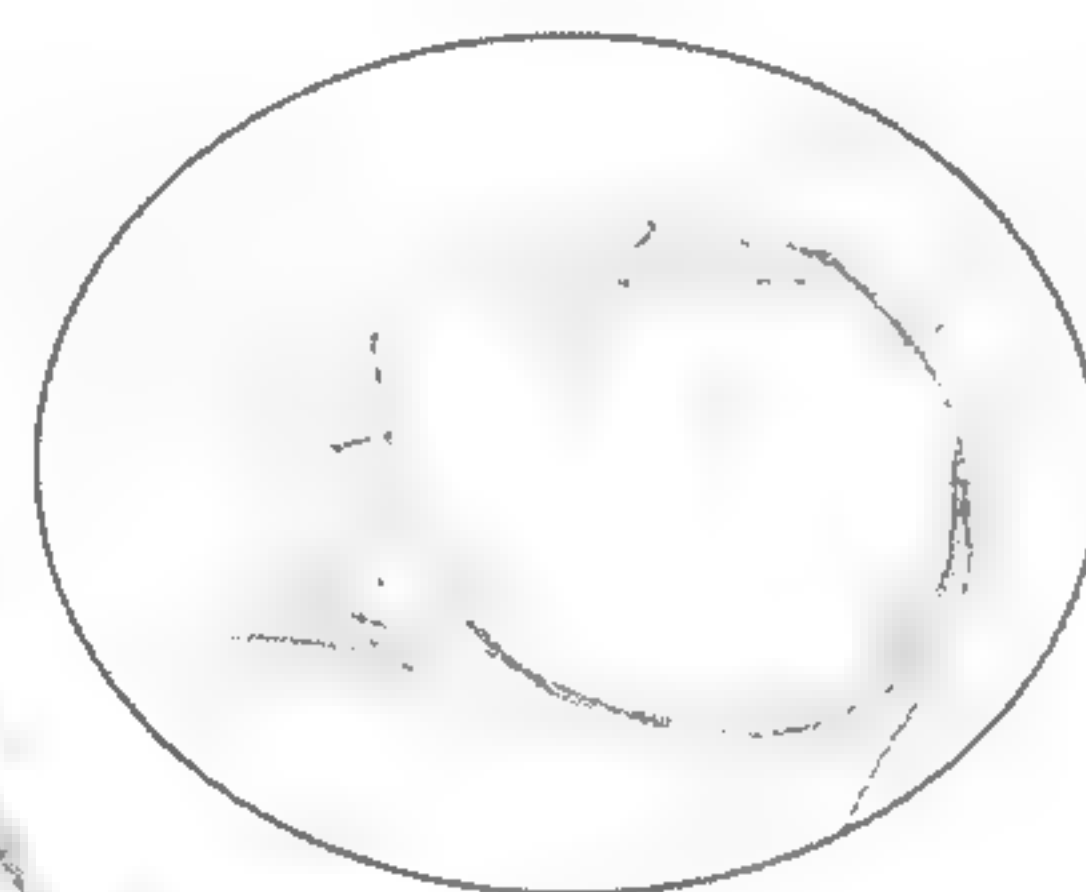


ウインク

くつろいで座る



気持ちアオリ



気持ちフカン



横になる

上胸部

首・肩のつながりを学ぼう

基本のバストショット

頭部から首、そして肩へのつながりをとらえましょう。上胸部のシルエットと立体を意識した作画には、僧帽筋(そうぼうきん)と鎖骨(さこつ)が重要です。

首まわりをとらえるポイント

僧帽筋(そうぼうきん)と鎖骨(さこつ)

僧帽筋(そうぼうきん)という筋肉です。

鎖骨(さこつ)。アングルや動きによってラインが変わります。描き込むことで、上胸部に立体感が生まれます。

首と胴体とのつながり部分にはナナメのラインがあります。このラインは僧帽筋によってつくられます。

● 構造

肩ライン(両肩をつないだもの)

首筋

僧帽筋

腕のつけ根

正面

首筋と鎖骨の端はつながっています。

鎖骨は肩の上につながります。

A. 頭部と首のつながり目

B. 首とアゴのつながり目

C. 首と背中をつなぐ目(背中の始まり)

構造模式図

横

横から見た鎖骨

僧帽筋。正面から見た時にナナメになっているのはこの辺です。

首の細いキャラにする場合

首と胴体のつながり部分を、ほんのちょっとだけでも曲線にしましょう。僧帽筋の表現によって、キャラに立体感が出ます。

鎖骨は一部を描き込む程度にしています。省略してもOKです。

僧帽筋を意識しないで、直線的に首と胴体をつないだ場合。平面的なイメージになります。

首のシルエットの変化

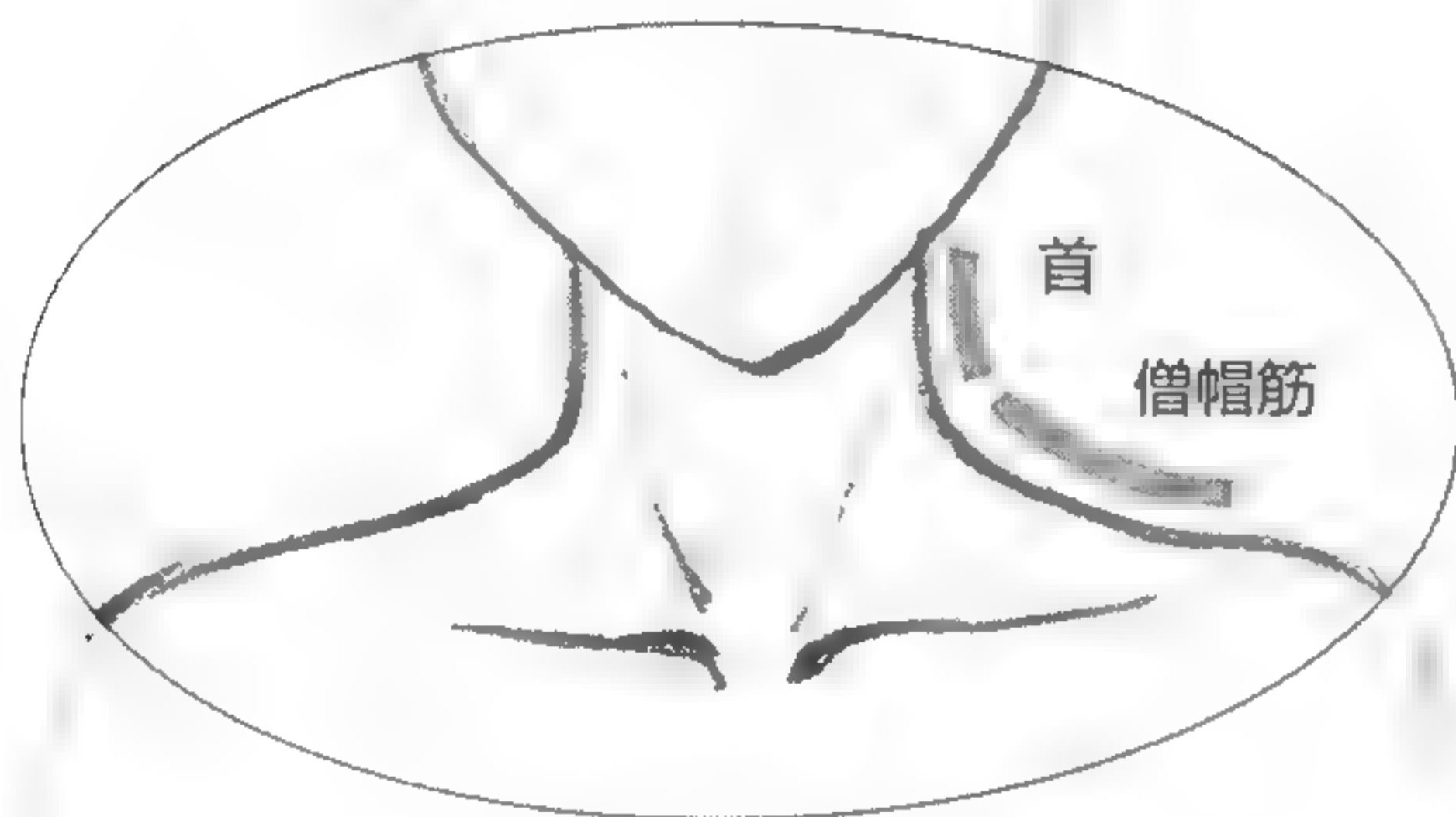
● 体が正面向きの場合

顔も体も正面向きの場合

2つの曲線で構成されています。

顔がナナメを向いた場合

こちらの方がややなだらかなラインになります。



首をかしげる

ほぼ直線な部分

ゆるやかな曲線部分

顔を上げる

首のラインは首をかしげた時と、ほとんど同じです。

● フカン 首と胴体のつながりが直線的に見えるケース

アングルのせいで、僧帽筋のナナメのラインは見えなくなっています。そのため、首と胴体の繋がりシルエットは見慣れたものと異なったものになります。

僧帽筋のライン

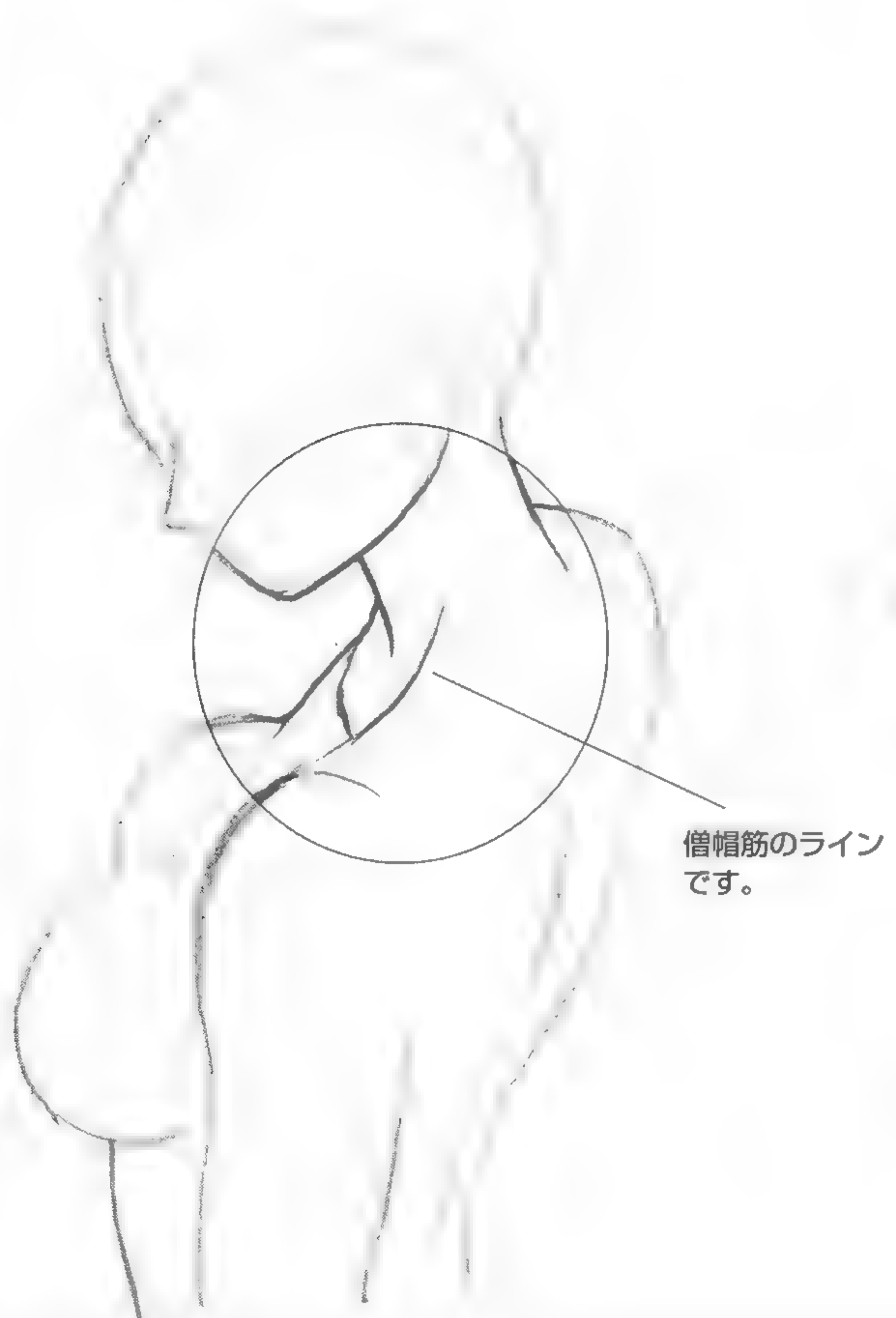
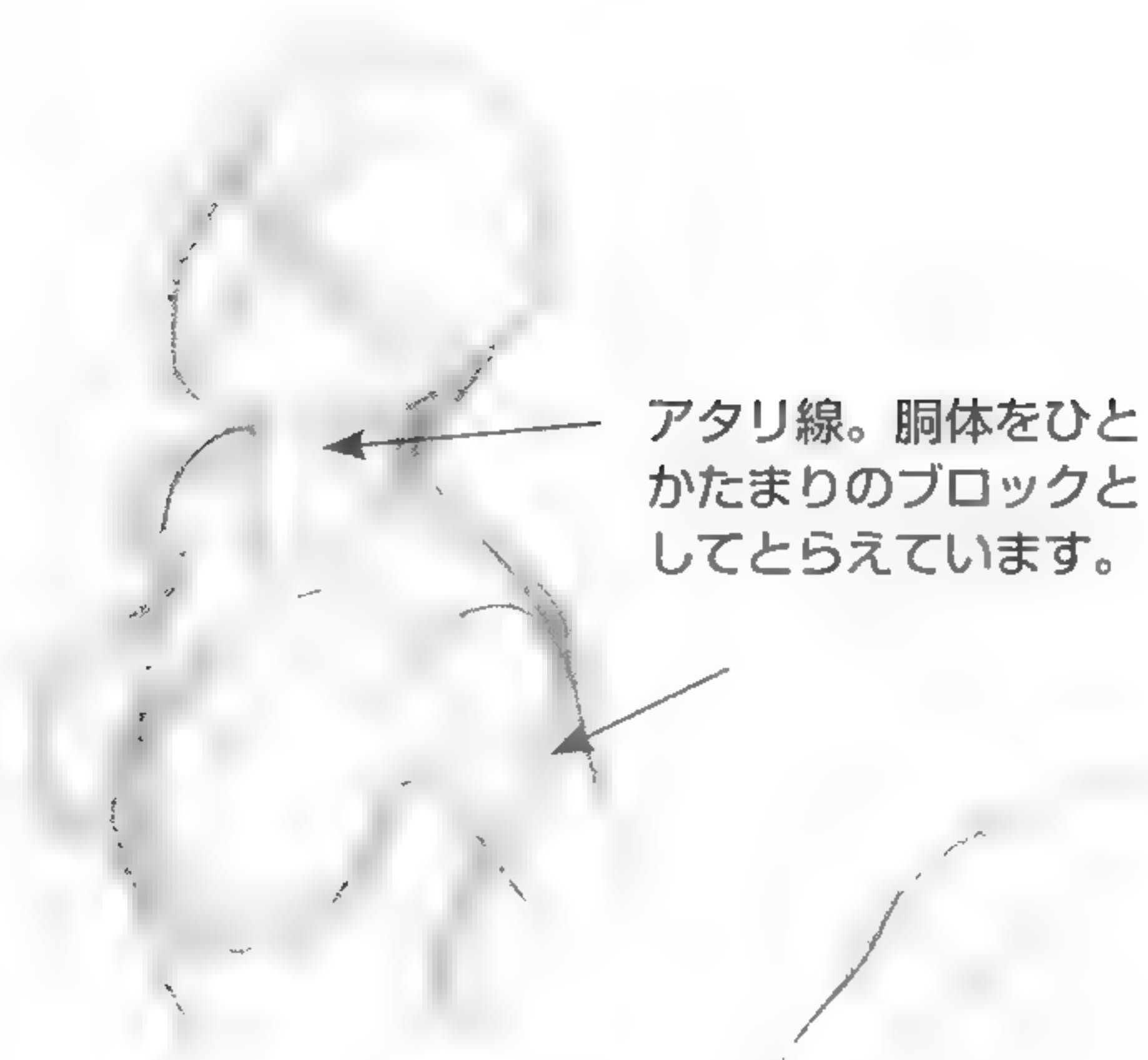
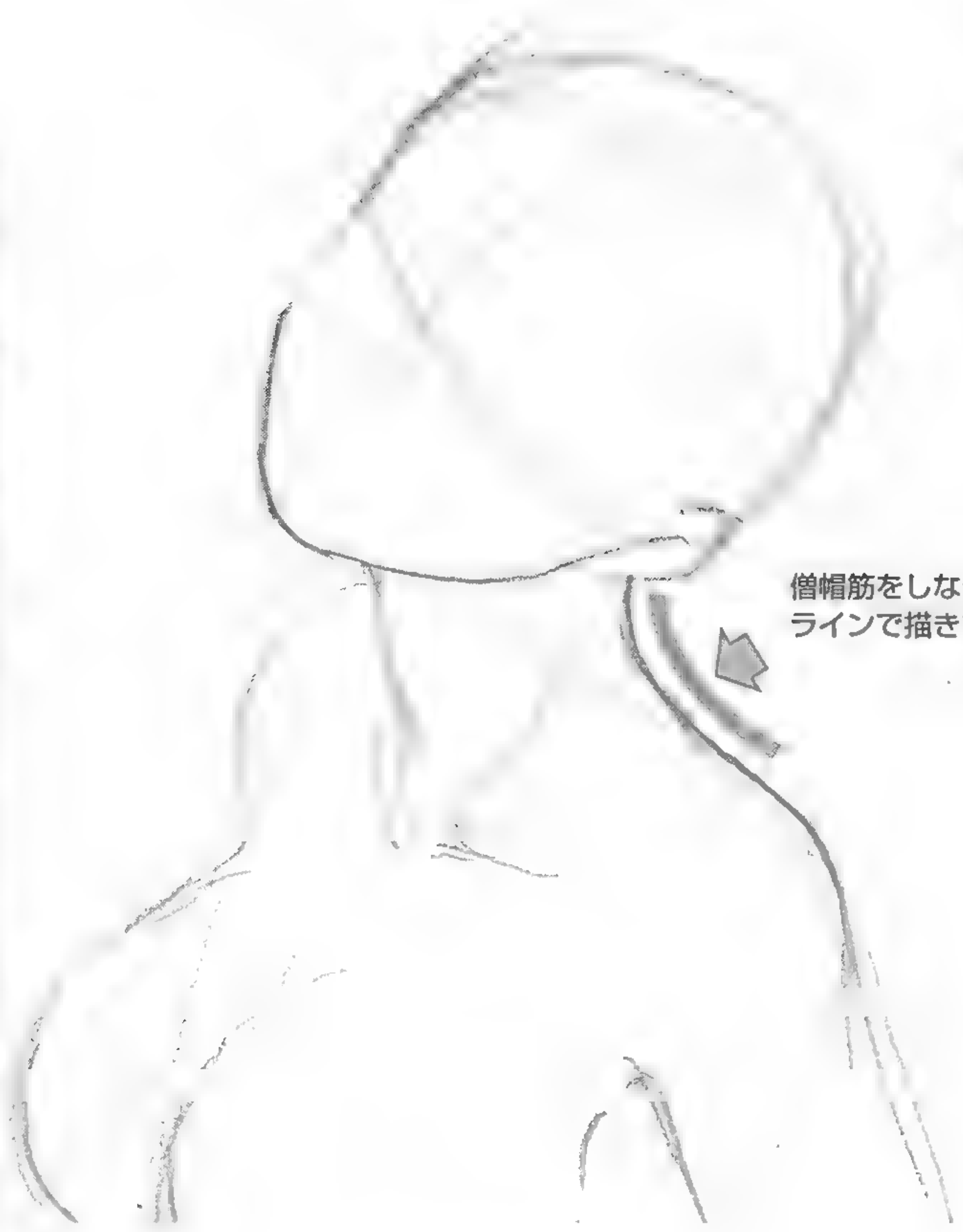
鎖骨にも注目！

肩を下ろしている場合。上向きのゆるやかな曲線になります。

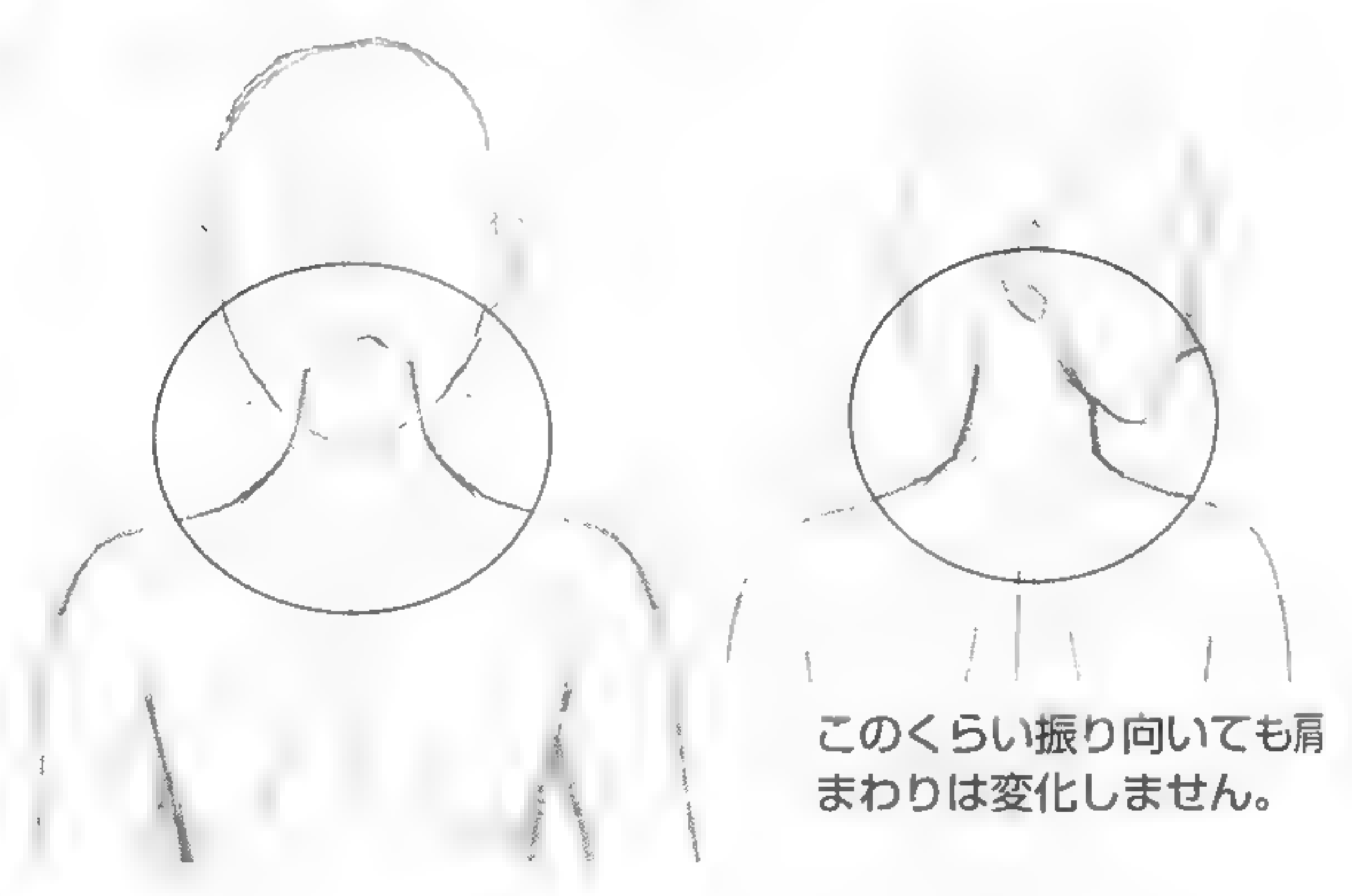
僧帽筋のライン

肩を上げている場合。下向きの曲線で大きく、深く現れます。

フカンで見る首まわり



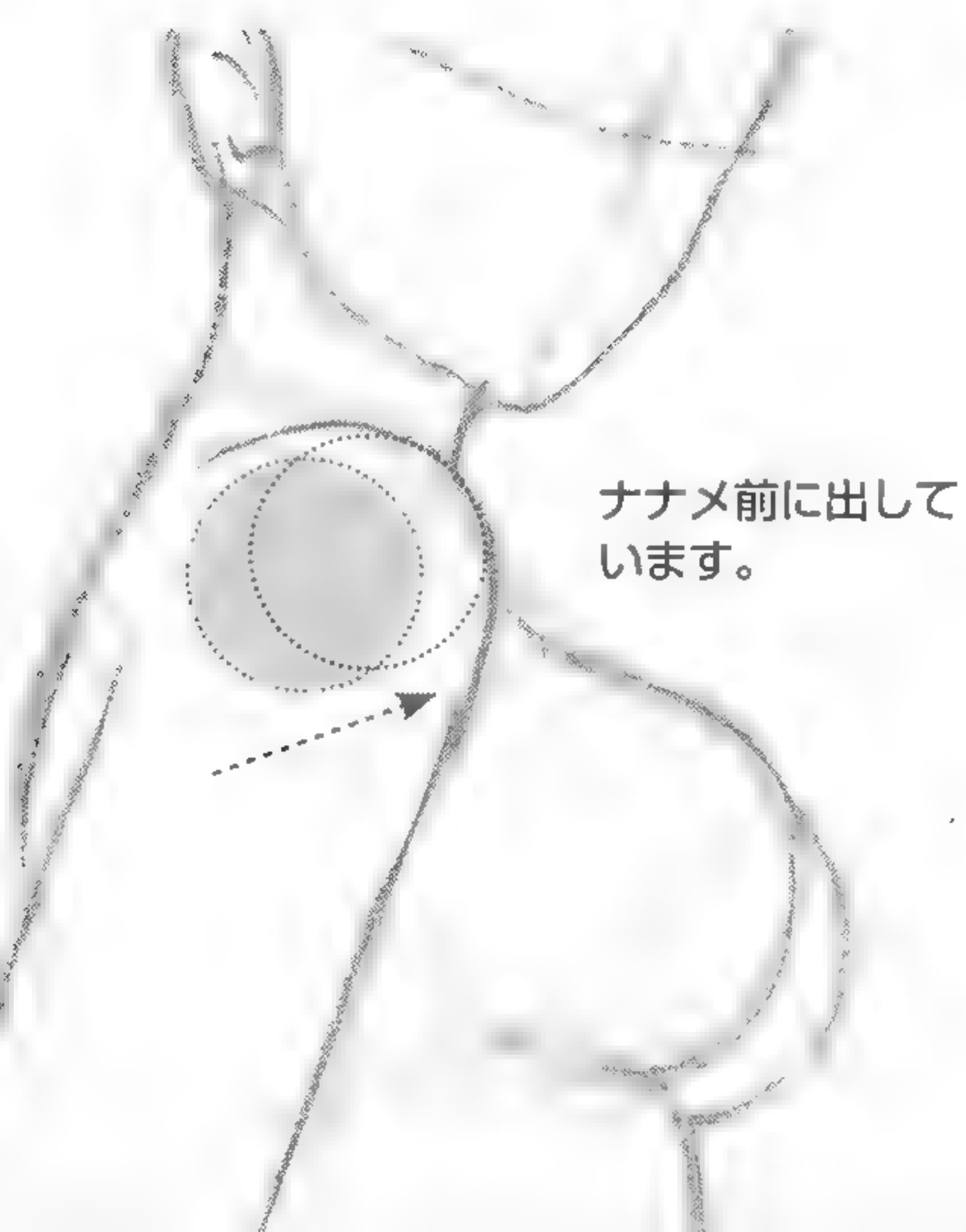
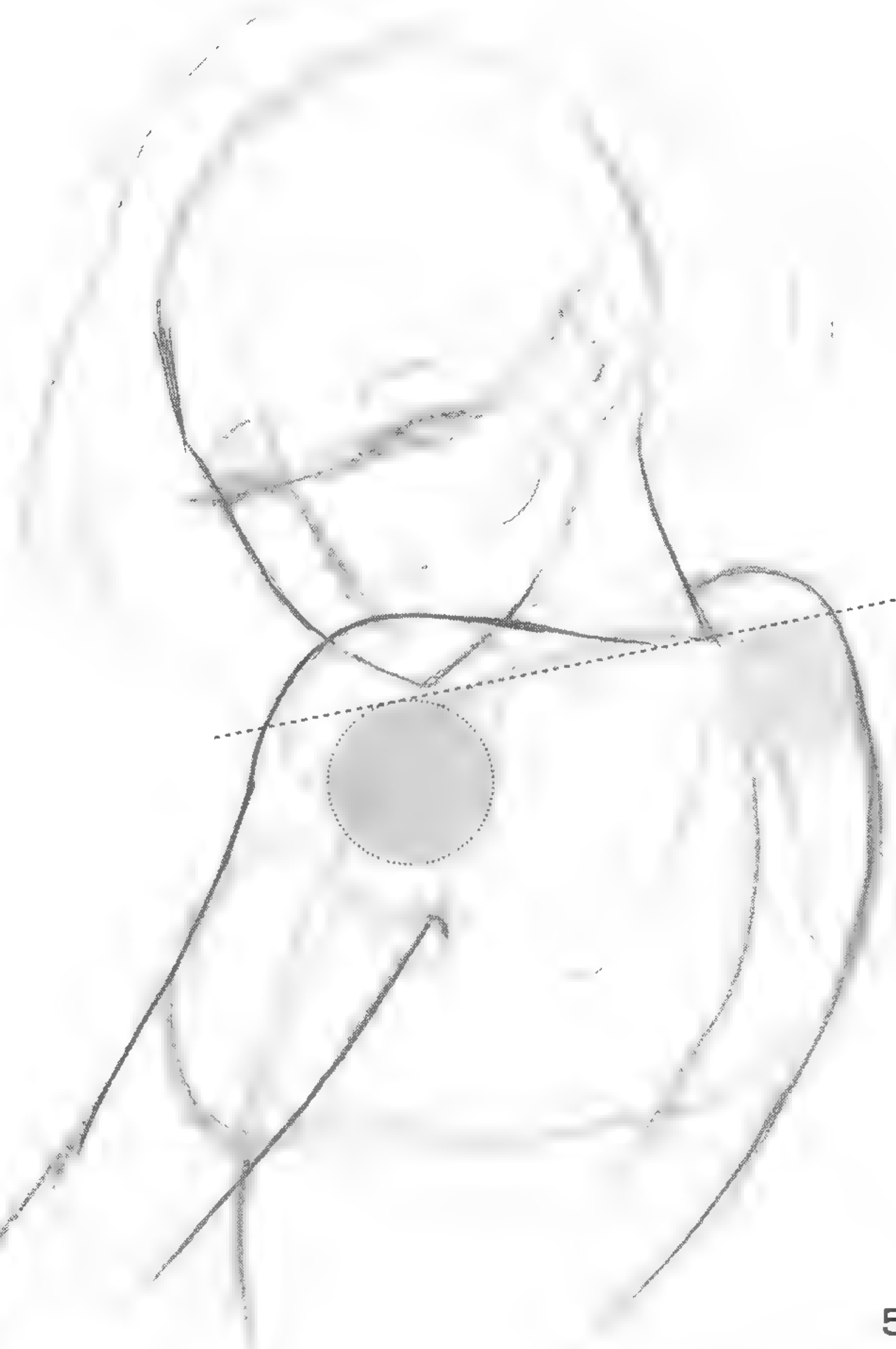
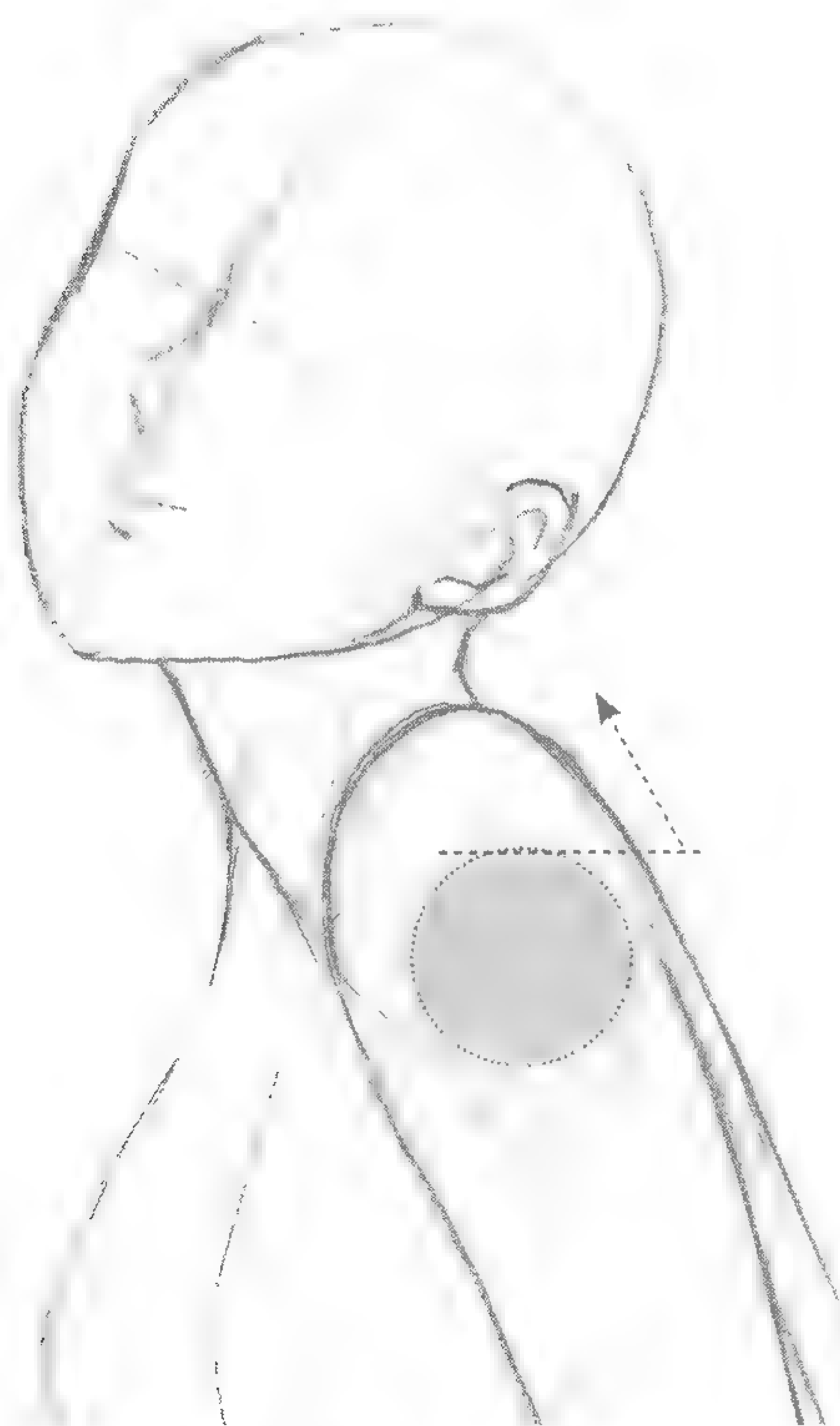
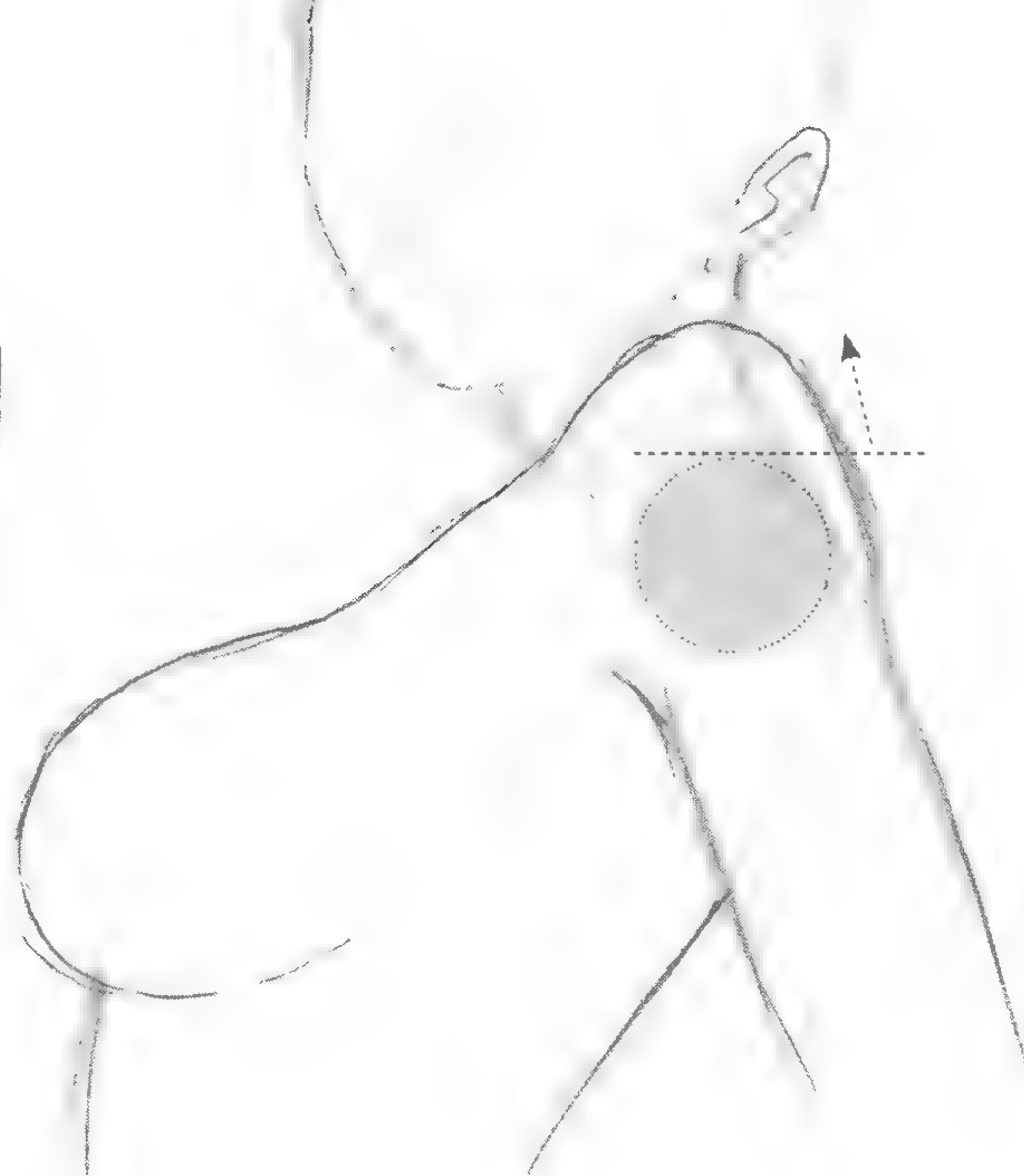
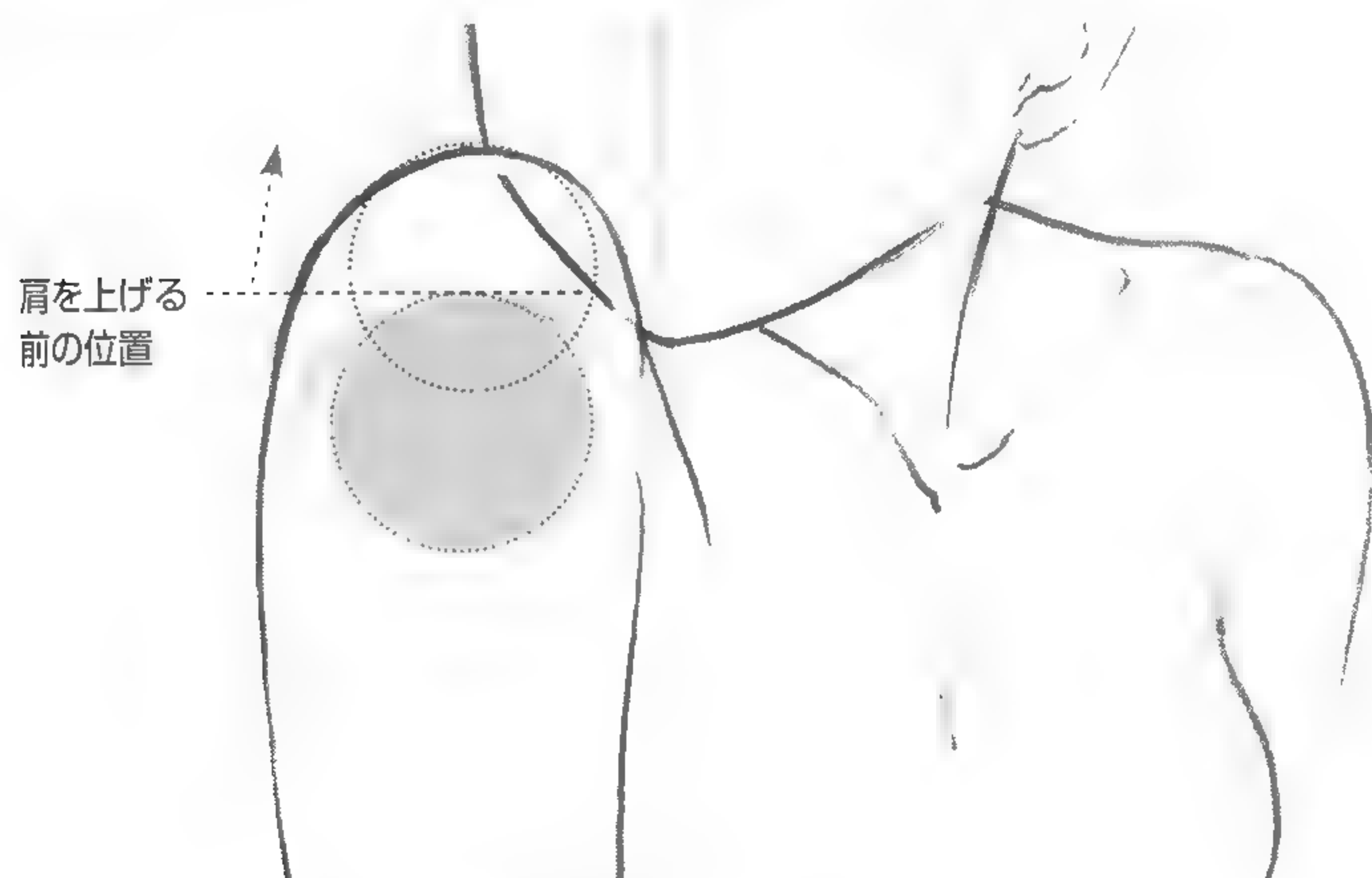
● 背面から見た首肩まわり



首と肩のポーズ

肩を上げる

普通にしている時（肩を上げてない時）の肩の位置をとらえて描きます。



首・鎖骨・肩の表情に注目しよう

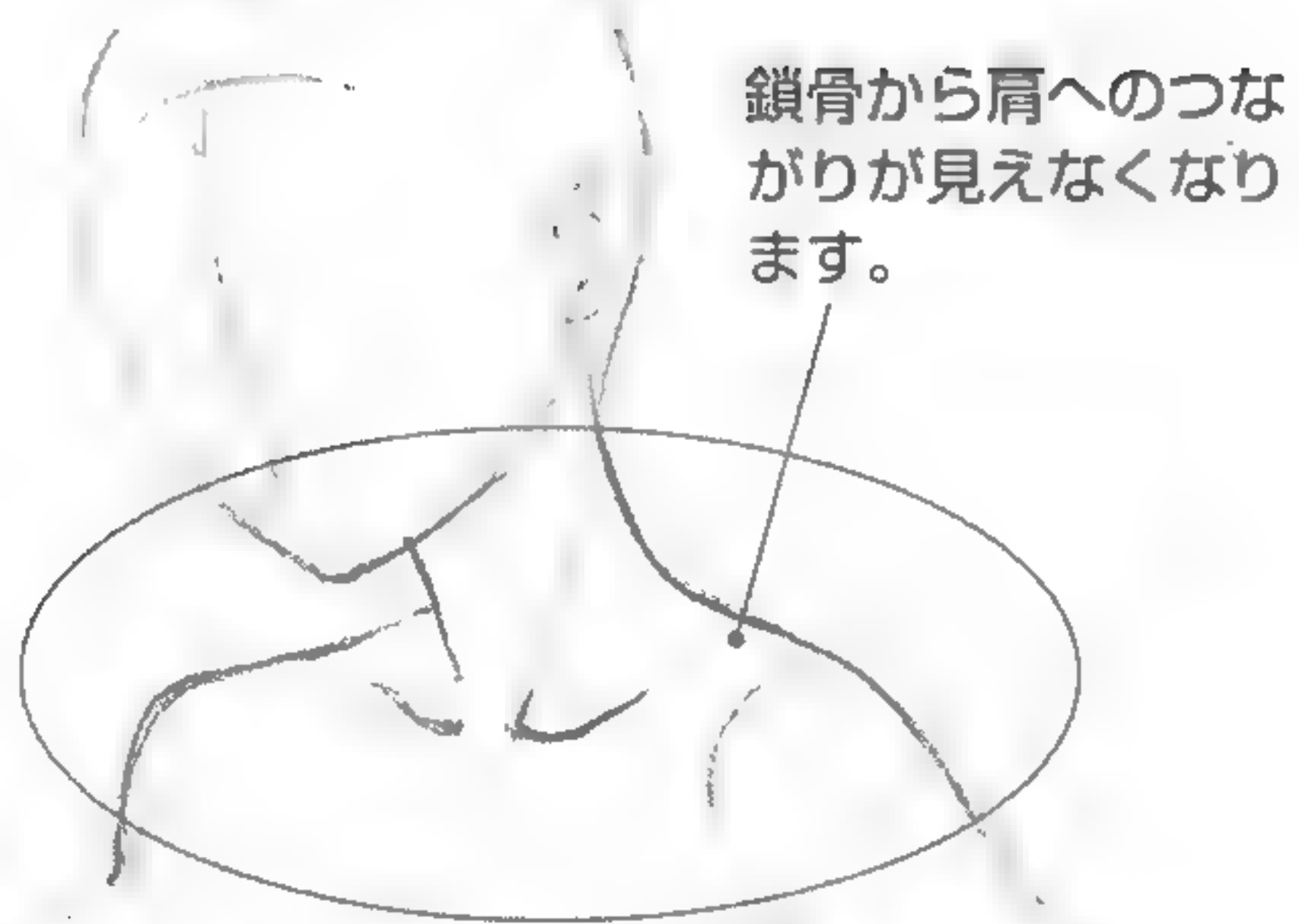
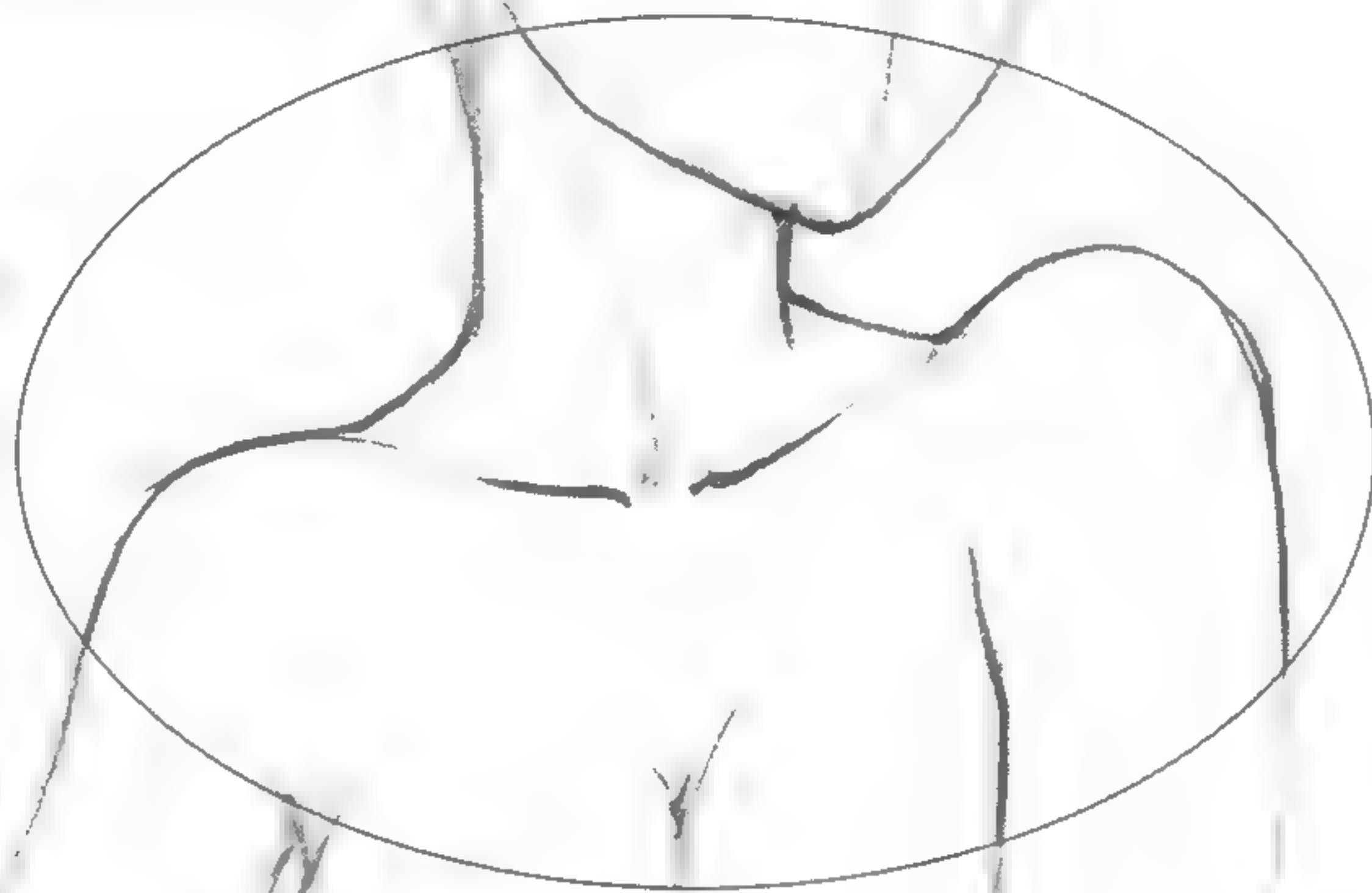
鎖骨は胴体の上面部の目安になると同時に、肩や首の動き、アングルで見え方が様々に変わります。首・肩とセットでとらえましょう。

● 鎖骨と肩のつながりに注目のポーズ



ややフカン

ややアオリ



鎖骨から肩へのつながりが見えなくなります。

ラフデッサン

鎖骨は首のスジからつなげてとらえます。

構造デッサン

肩の関節は○でとらえます。

腕のつけ根はだ円のイメージです。

ややフカン

● フカンでとらえるポーズ 胸体の上面部と肩のラインに注目

正座ポーズ



肩部分

背中・胸体の
ライン

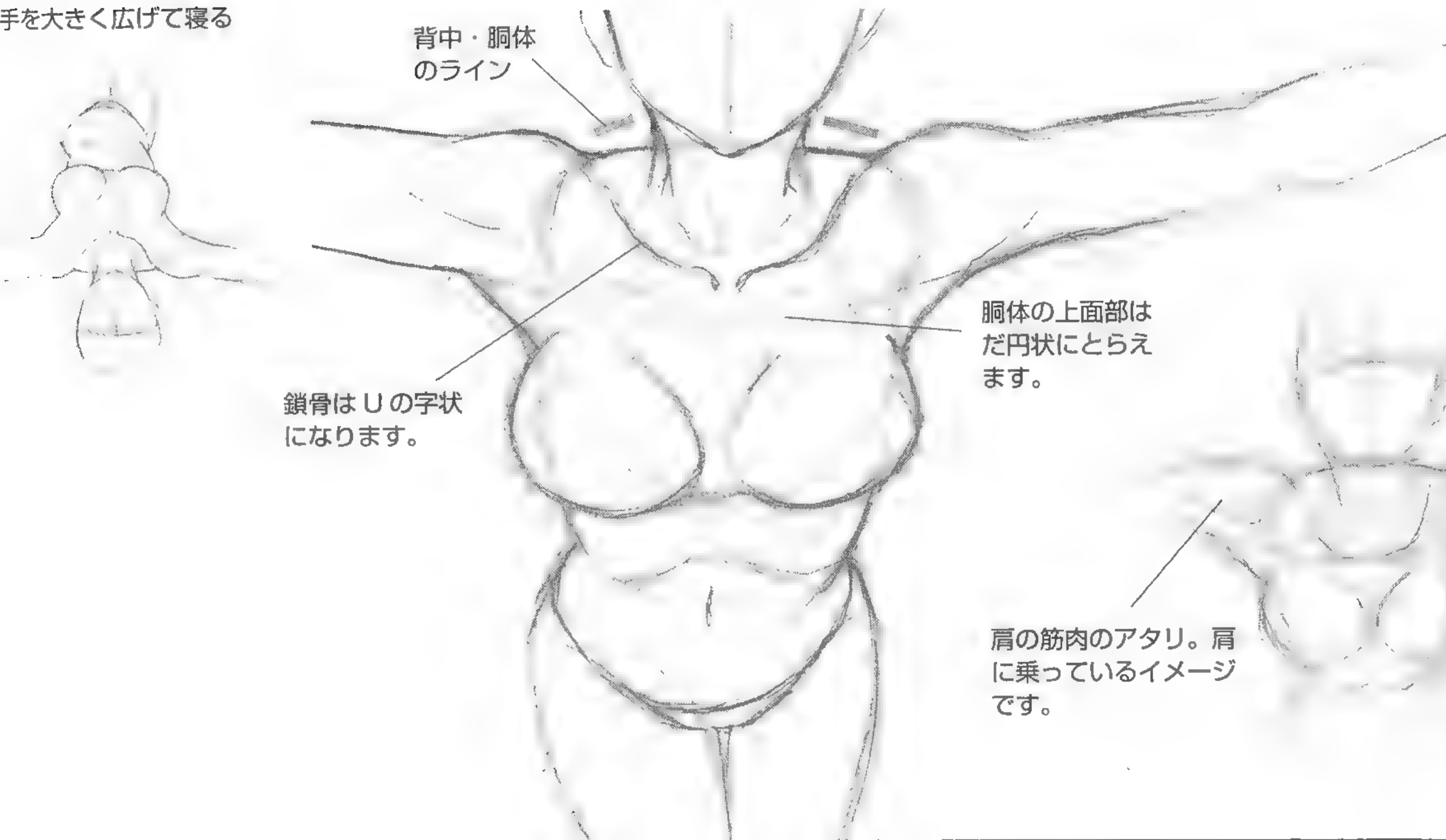
鎖骨はゆるやかな
曲線を描きます。

デッサン



ヒザに手をあてて
前かがみ

両手を大きく広げて寝る



デッサン

胸体の上面部は
だ円状にとらえ
ます。

鎖骨はUの字状
になります。

肩の筋肉のアタリ。肩
に乗っているイメージ
です。

● 腕で体を支えるポーズ

上がった肩にひっぱられるように鎖骨が動きます。



胴体をとらえるのがポイントです。



鎖骨が肩の関節より後ろにまわり込んでいます。



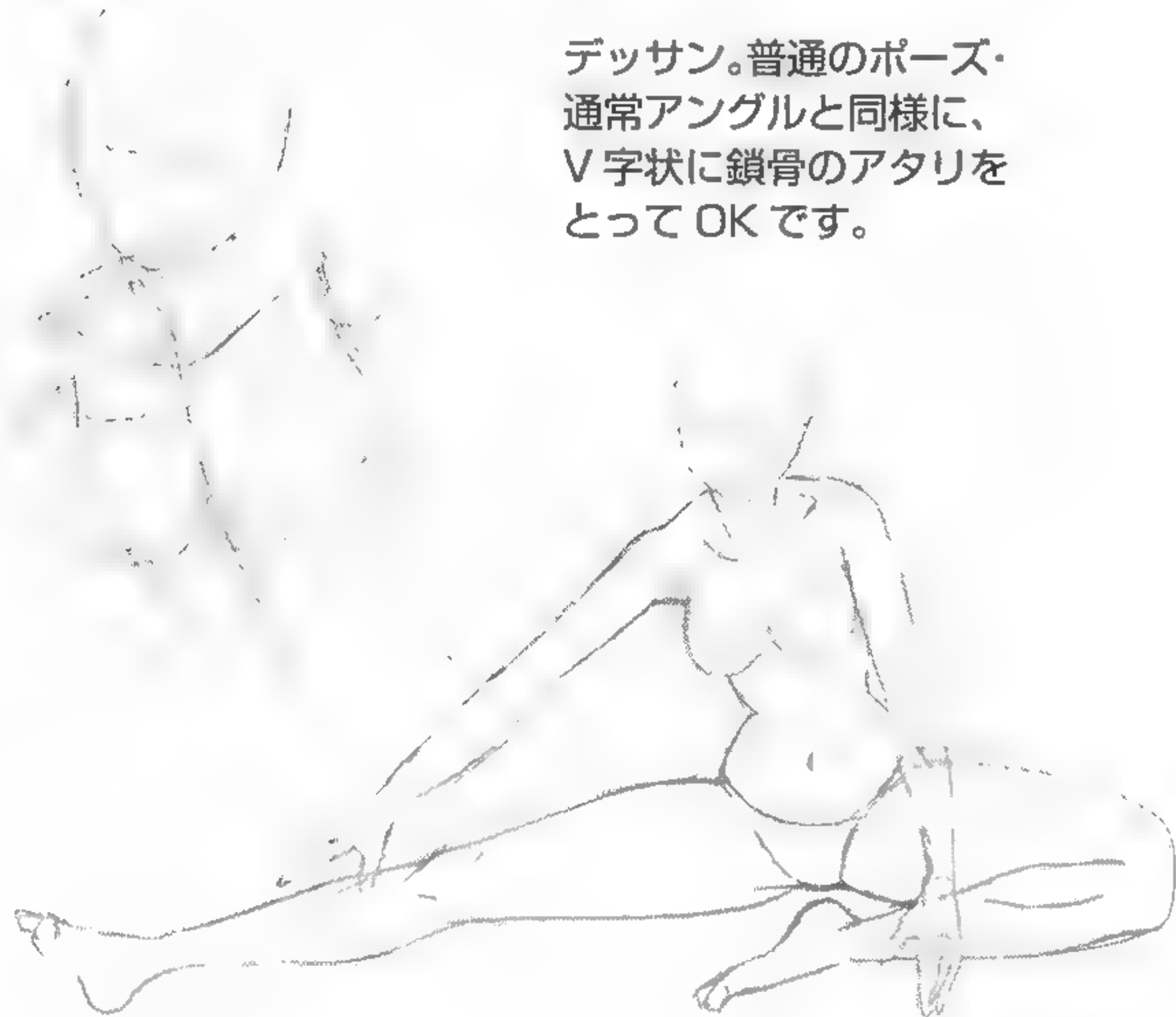
大づかみなアタリ。頭部と肩の角度を決めています。



鎖骨が首まわりに独特のくぼみを生み出します。

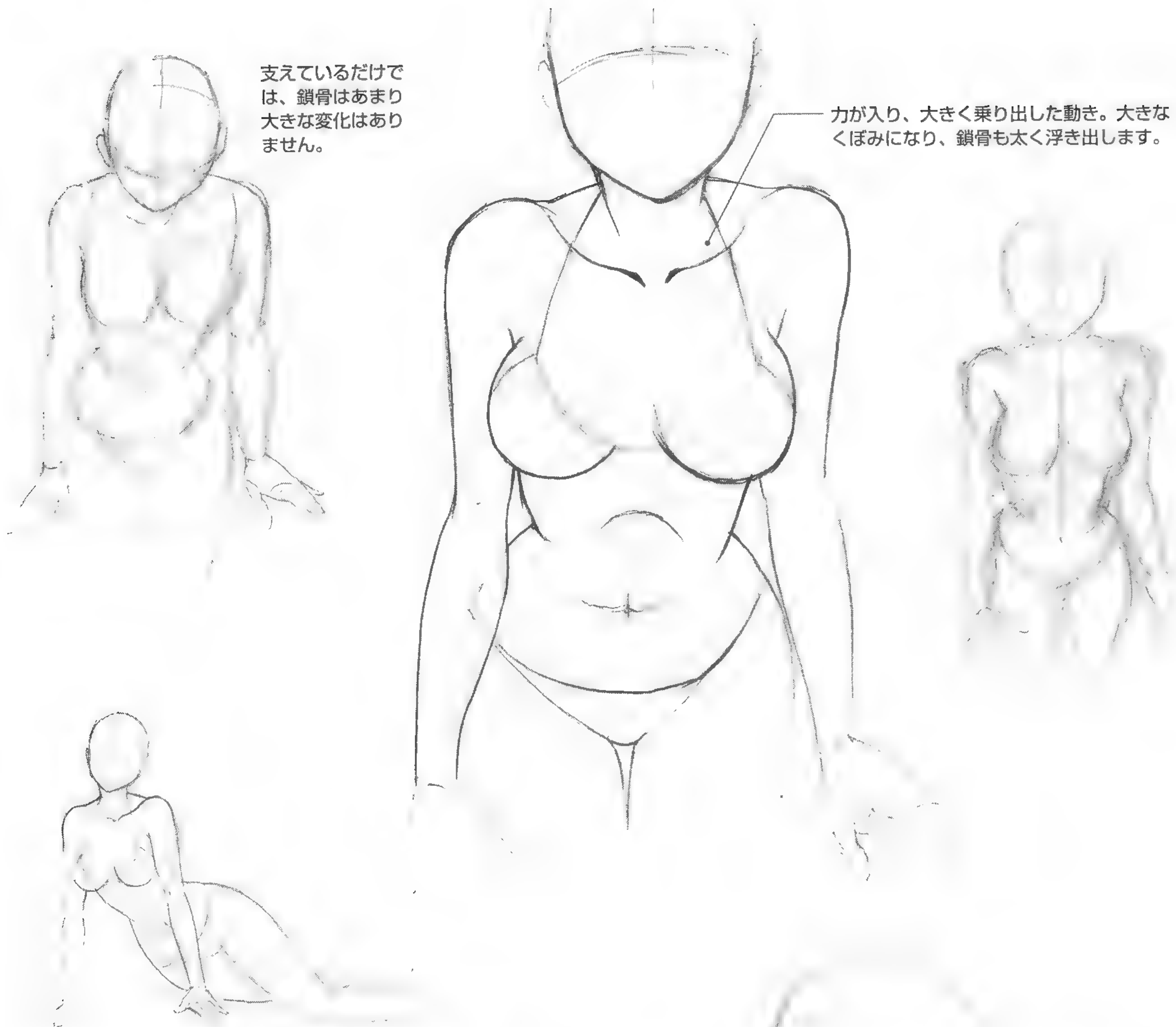


デッサン。普通のポーズ・通常アングルと同様に、V字状に鎖骨のアタリをとってOKです。



支えているだけでは、鎖骨はあまり大きな変化はありません。

力が入り、大きく乗り出した動き。大きなくぼみになり、鎖骨も太く浮き出します。



普通に体重を支えている場合。鎖骨のVは緩やかです。

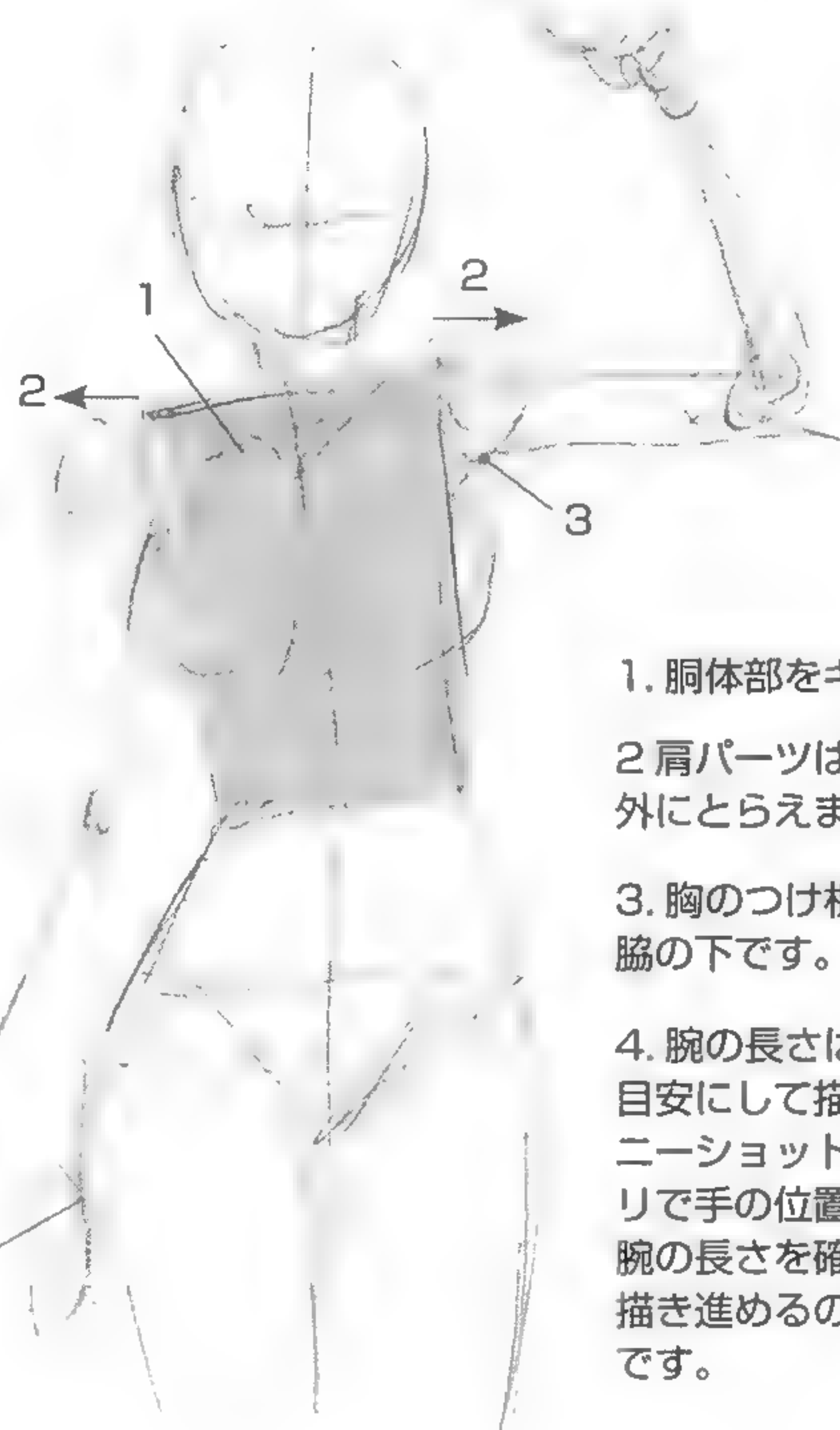
両肩が上がっている場合。鎖骨は深いV字型になります。



肩・腕

肩と腕のつき方を学ぼう

肩まわりの描き方



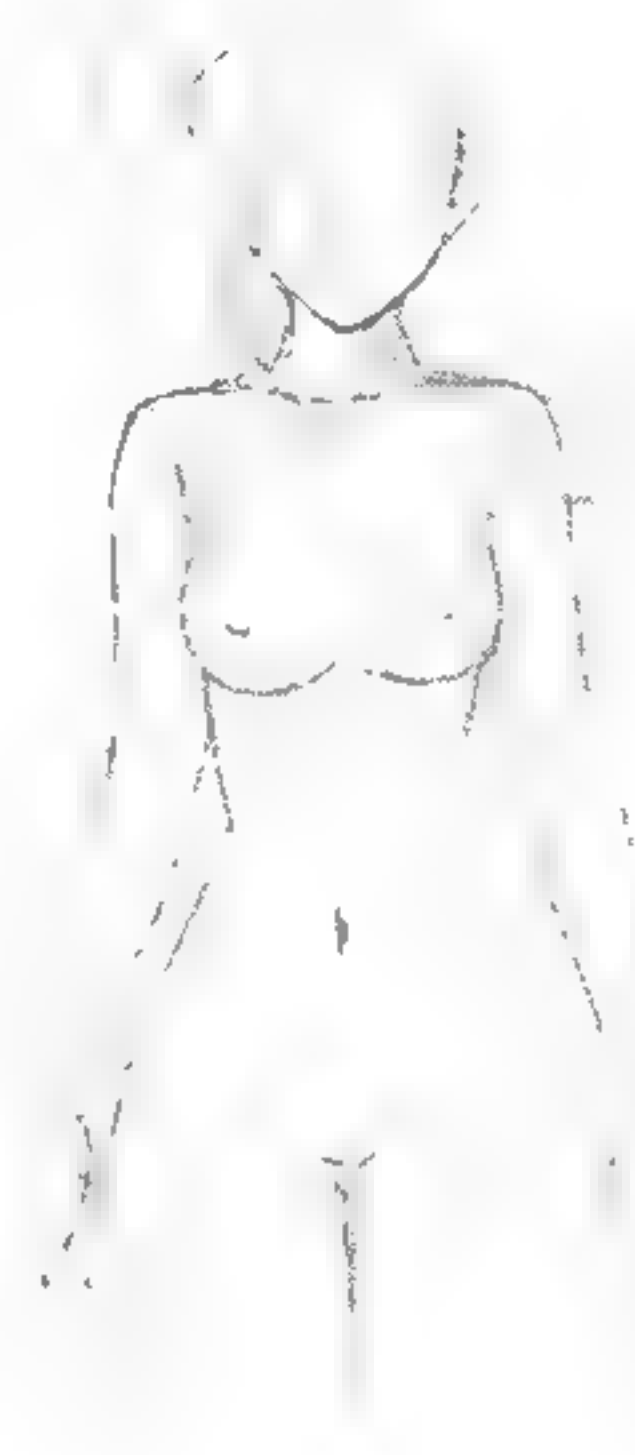
1. 胴体部をキメます。

2 肩パーツは胴体の外にとらえます。

3. 胸のつけ根部分が脇の下です。

4. 腕の長さは胴体を目安にして描きます。ニーショットのアタリで手の位置をとり、腕の長さを確認して描き進めるのも有効です。

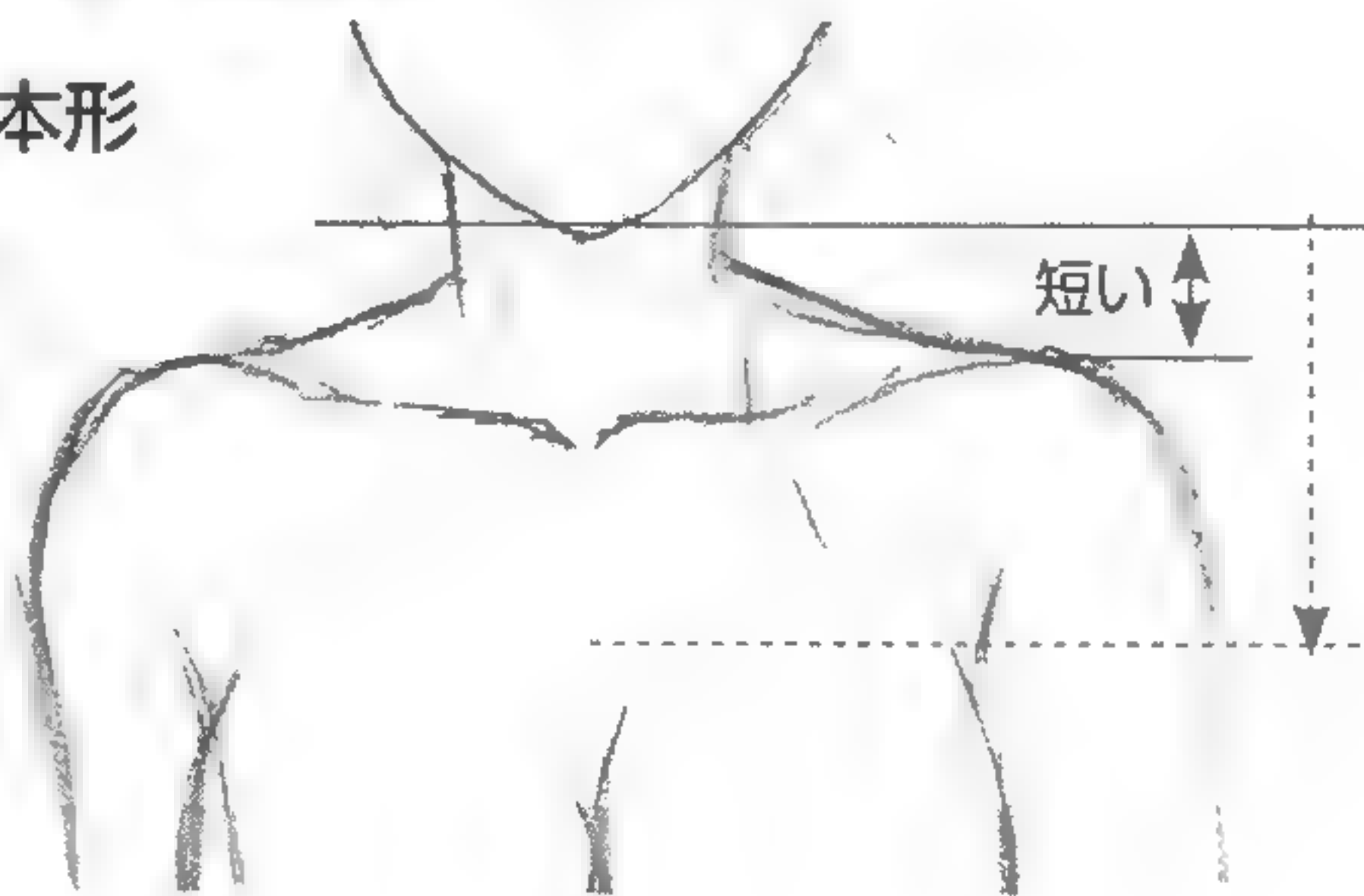
手の位置の目安



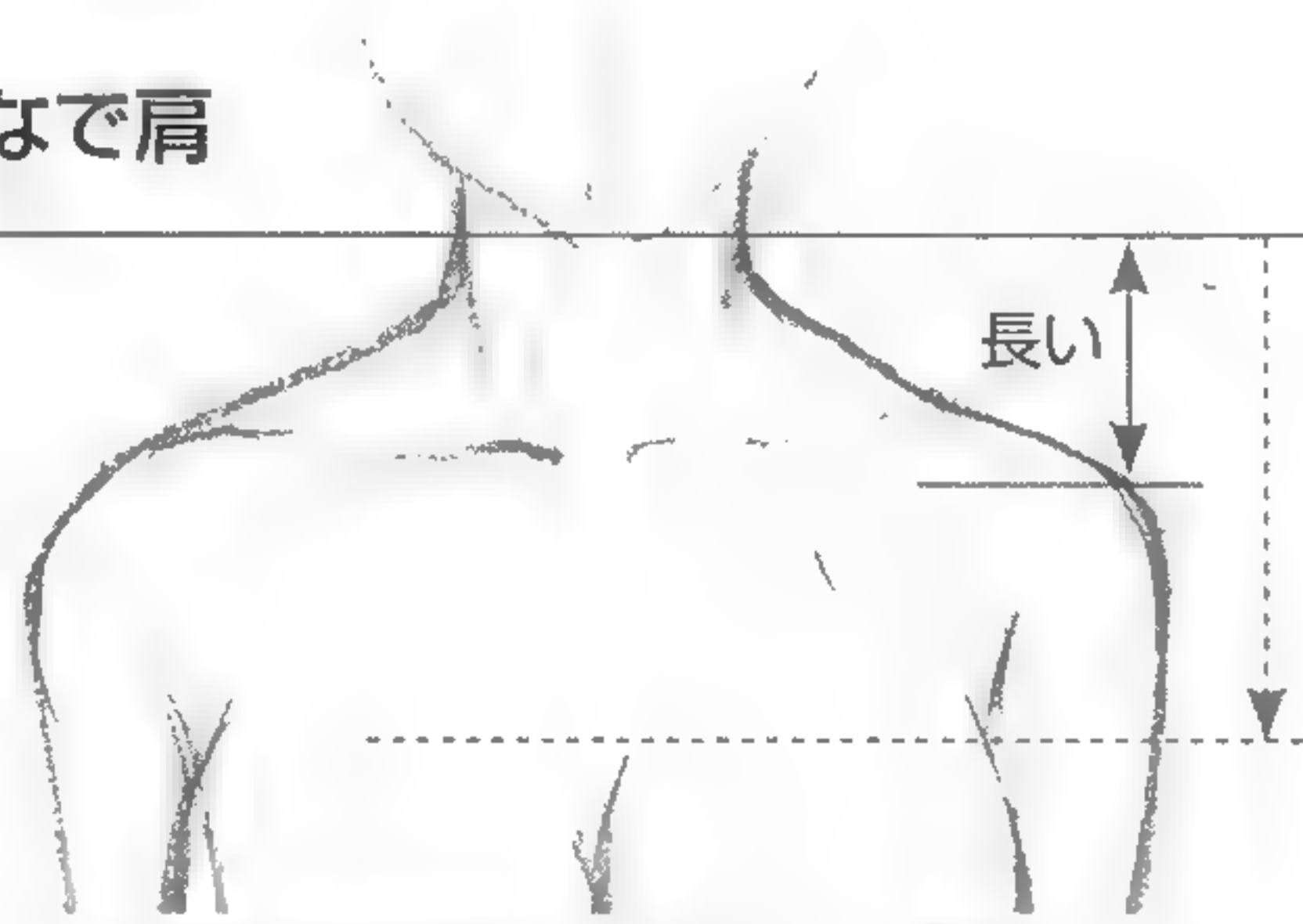
腕を動かしても僧帽筋部分はあまり大きく変化しません。

● 肩と胴体バランス

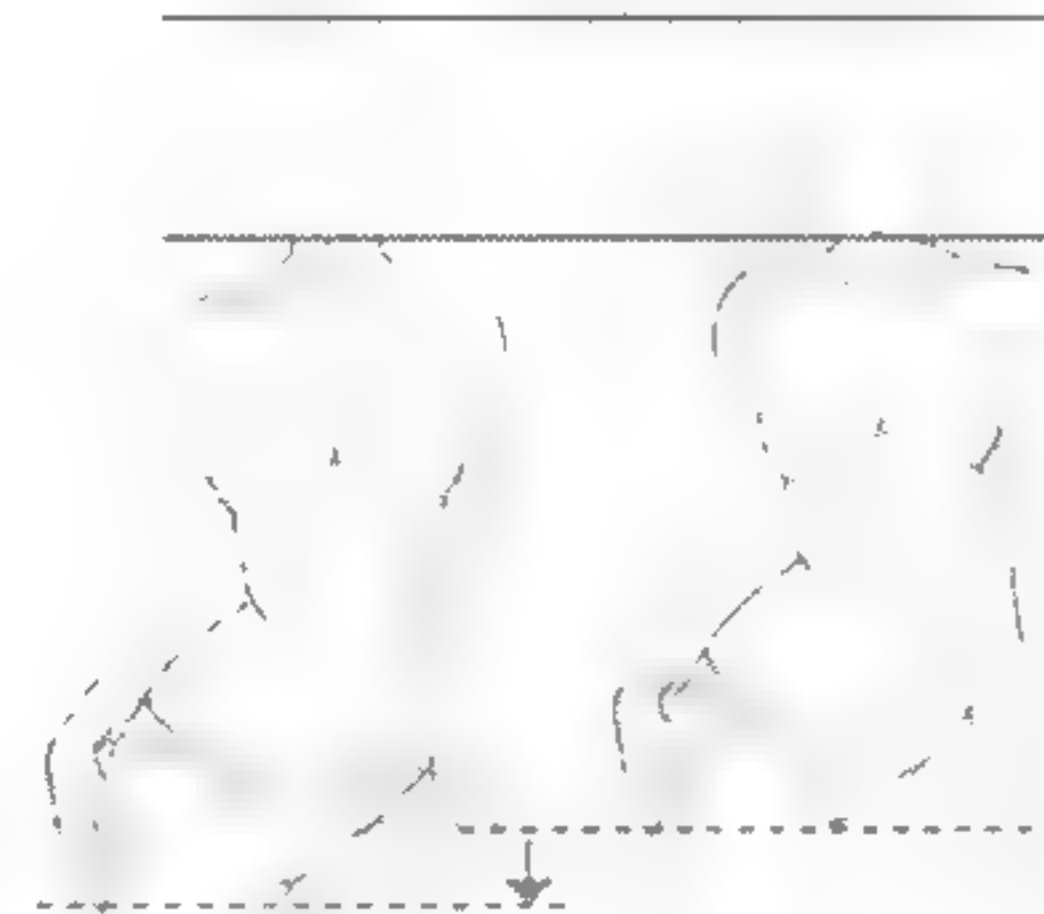
基本形



なで肩

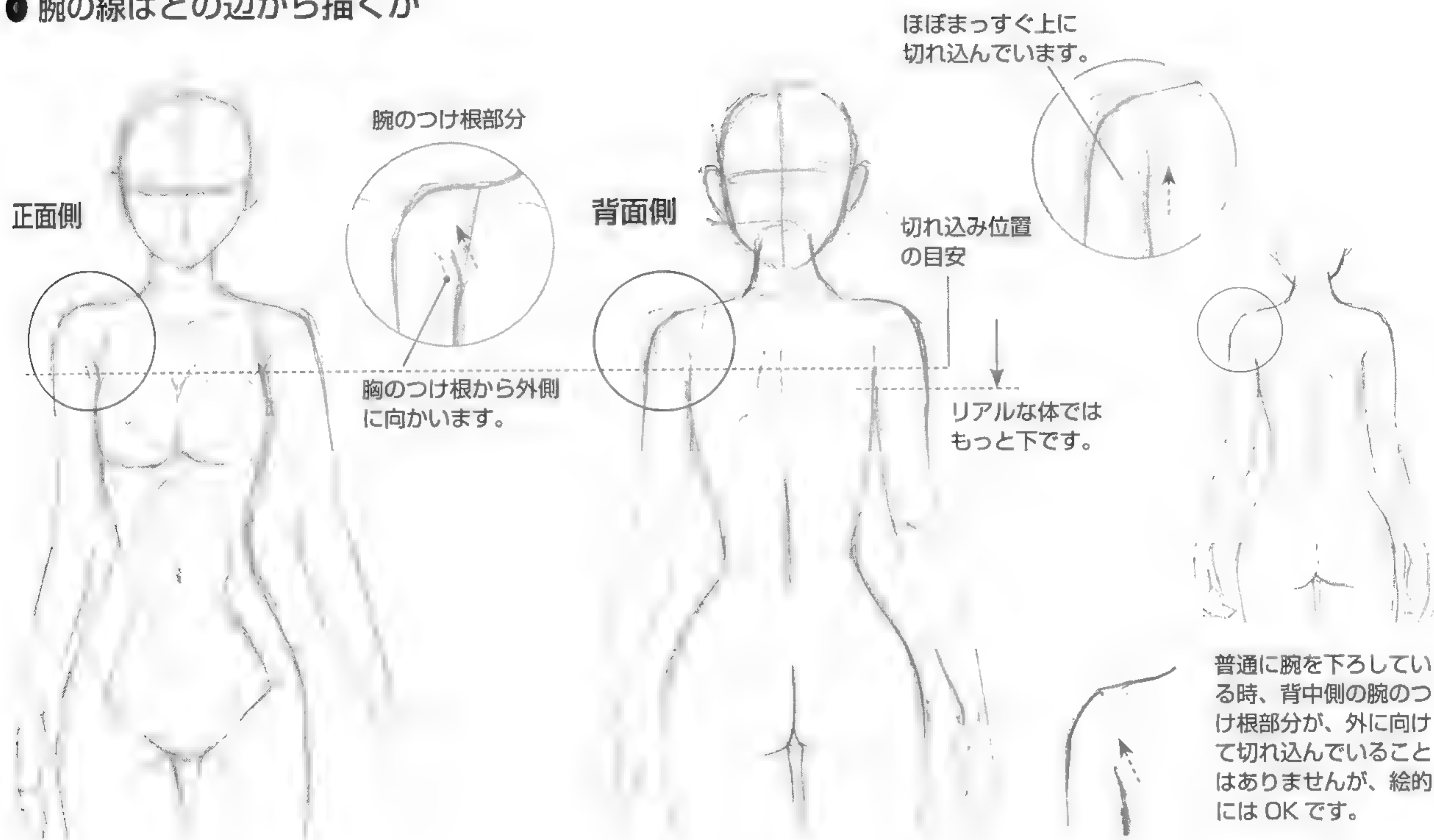


※なで肩の首の長さに合わせて、首はやや短めに描いてあります。

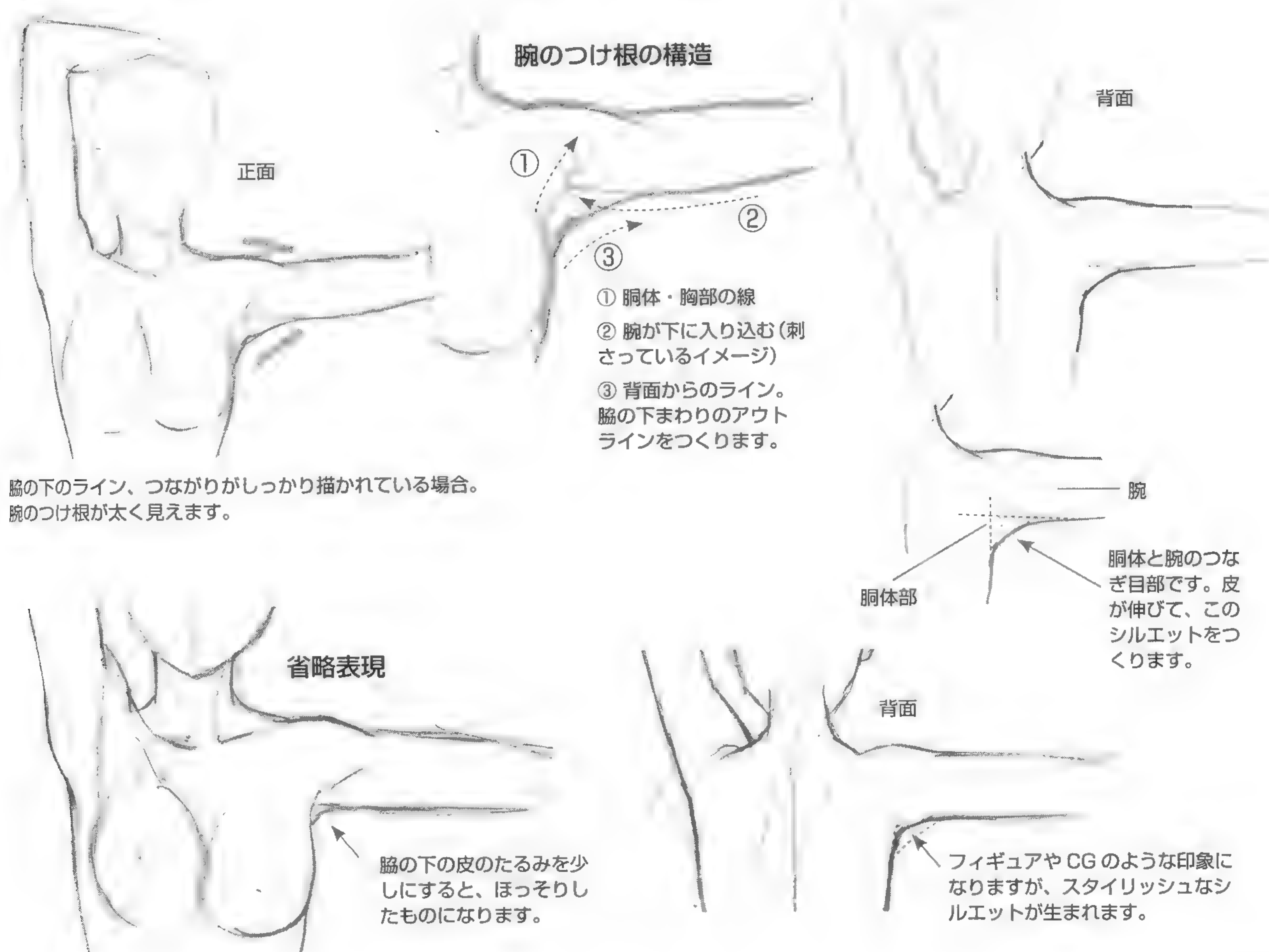


なで肩は上胸部が長くなるので、胴長気味にした方がバランスが良くなります。

● 腕の線はどの辺から描くか



● 腕のつき方



肩と腕のポーズに学ぼう

立ちポーズ・肩の形と脇表現

胴体の側面が見える
アングル

ややアオリ気味です。

腕のつき方が立体的に見えてきます。

胴体前面の
ライン

脇の下の皮

胴体側面・
厚み部分

脇の下・腕のつけ根を単純化して表現した場合。

脇の下の「皮」をちょっと意識すると、腕のつけ根まわりに立体感が生まれます。

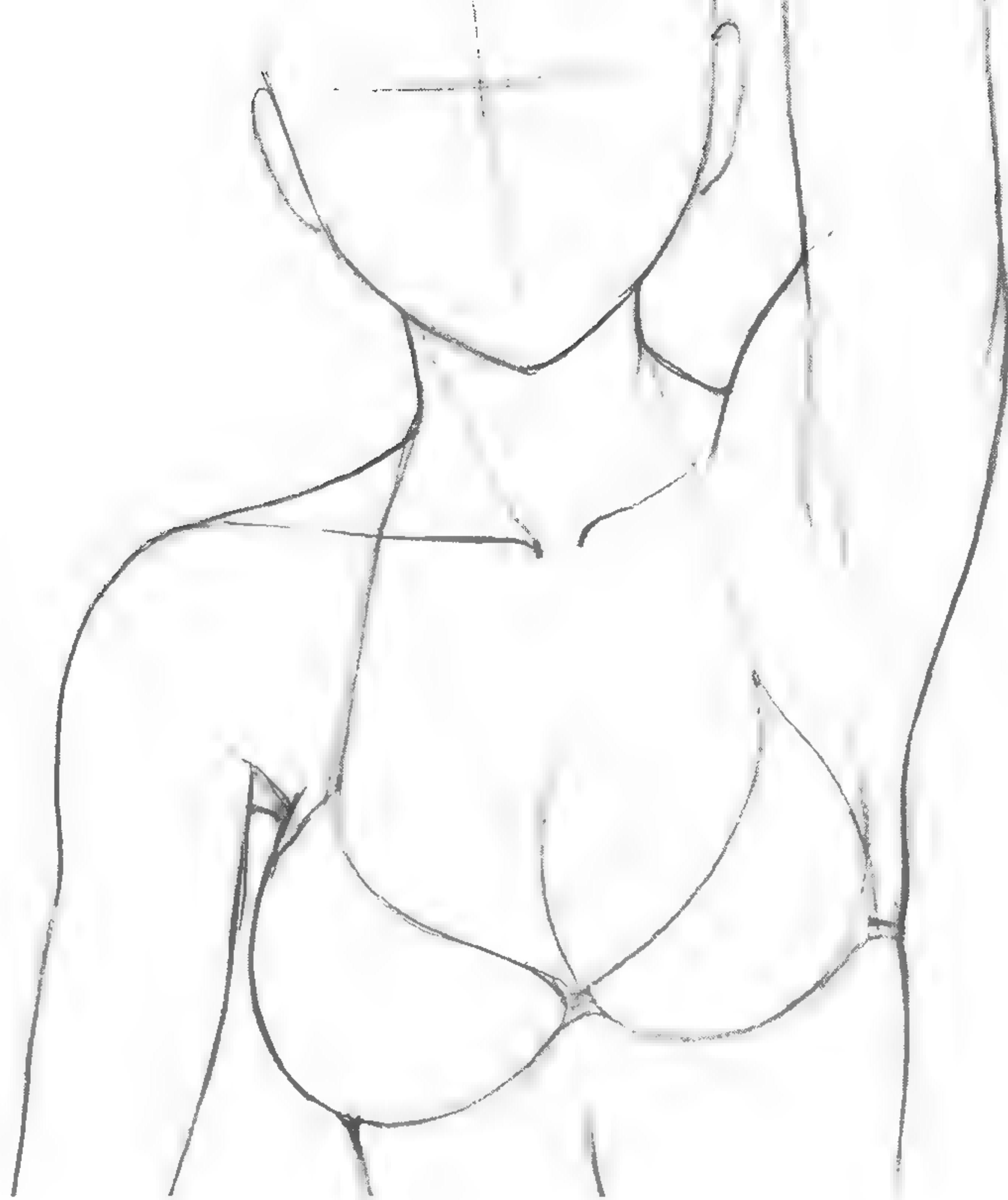
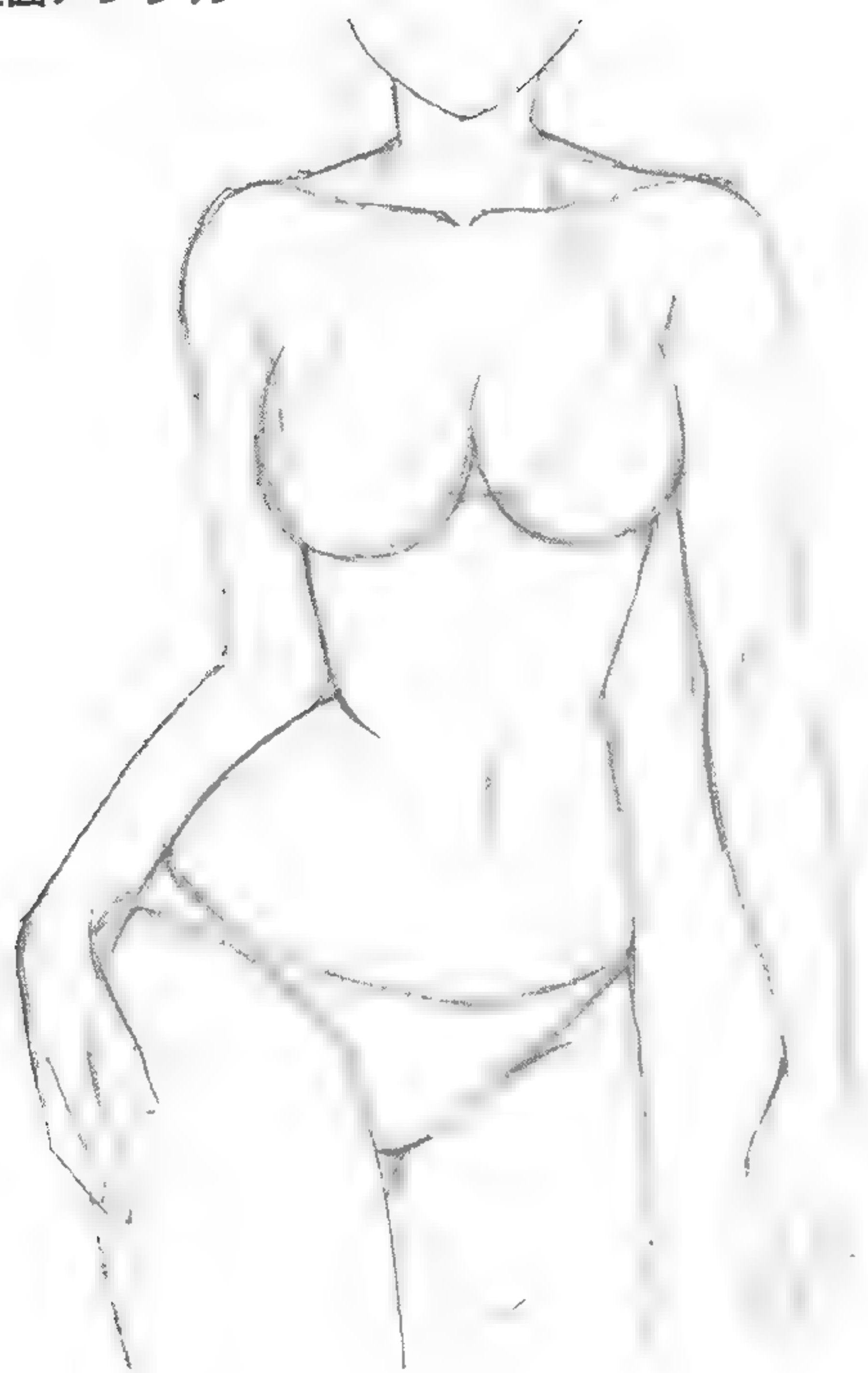
ややフカン気味

腕のポーズや向きの違いで、肩の形も変わります。

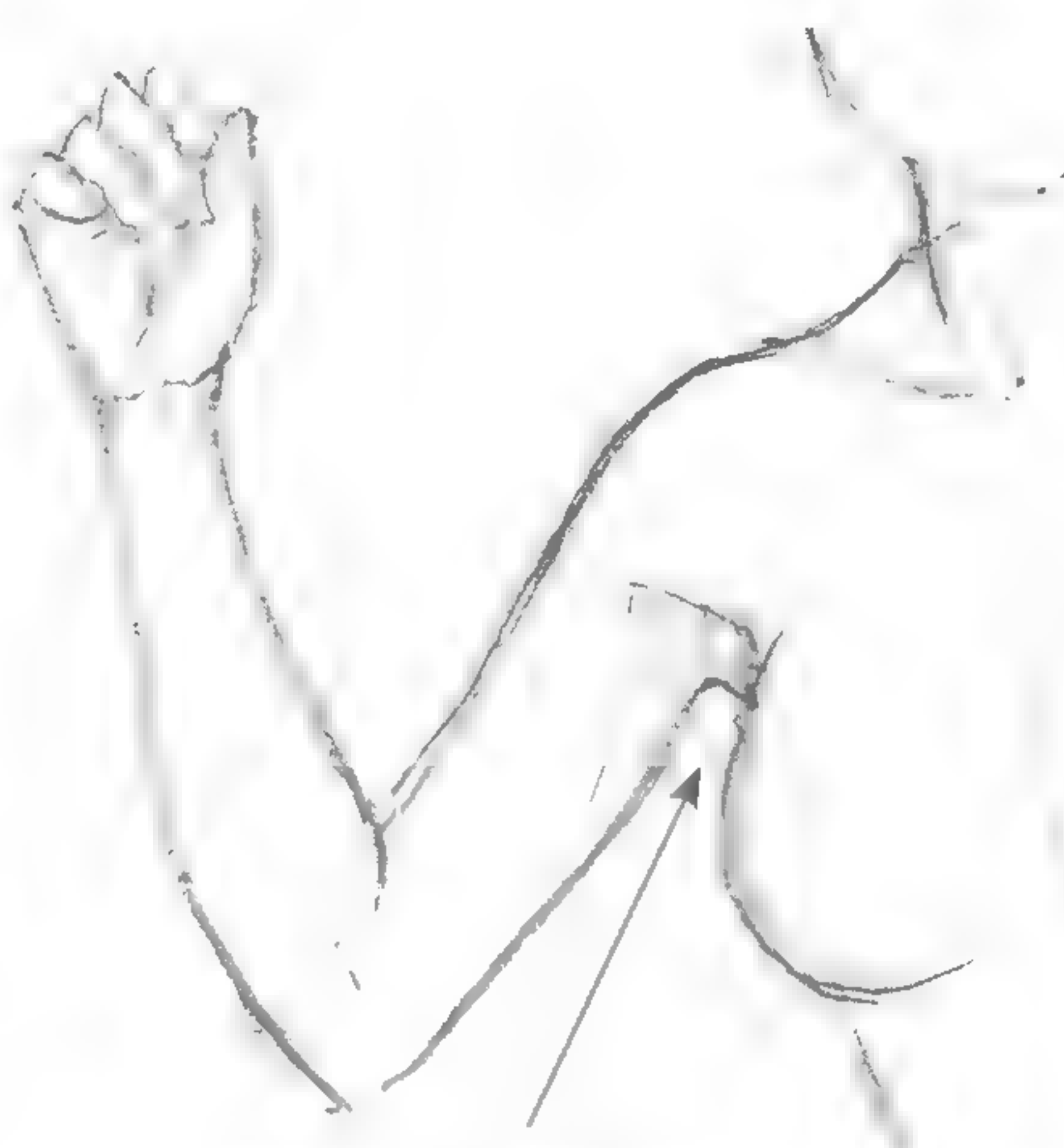
体の側面を意識して描かれた肉づけのラフ。

ポーズのアタリ。骨格デッサン。

真正面アングル

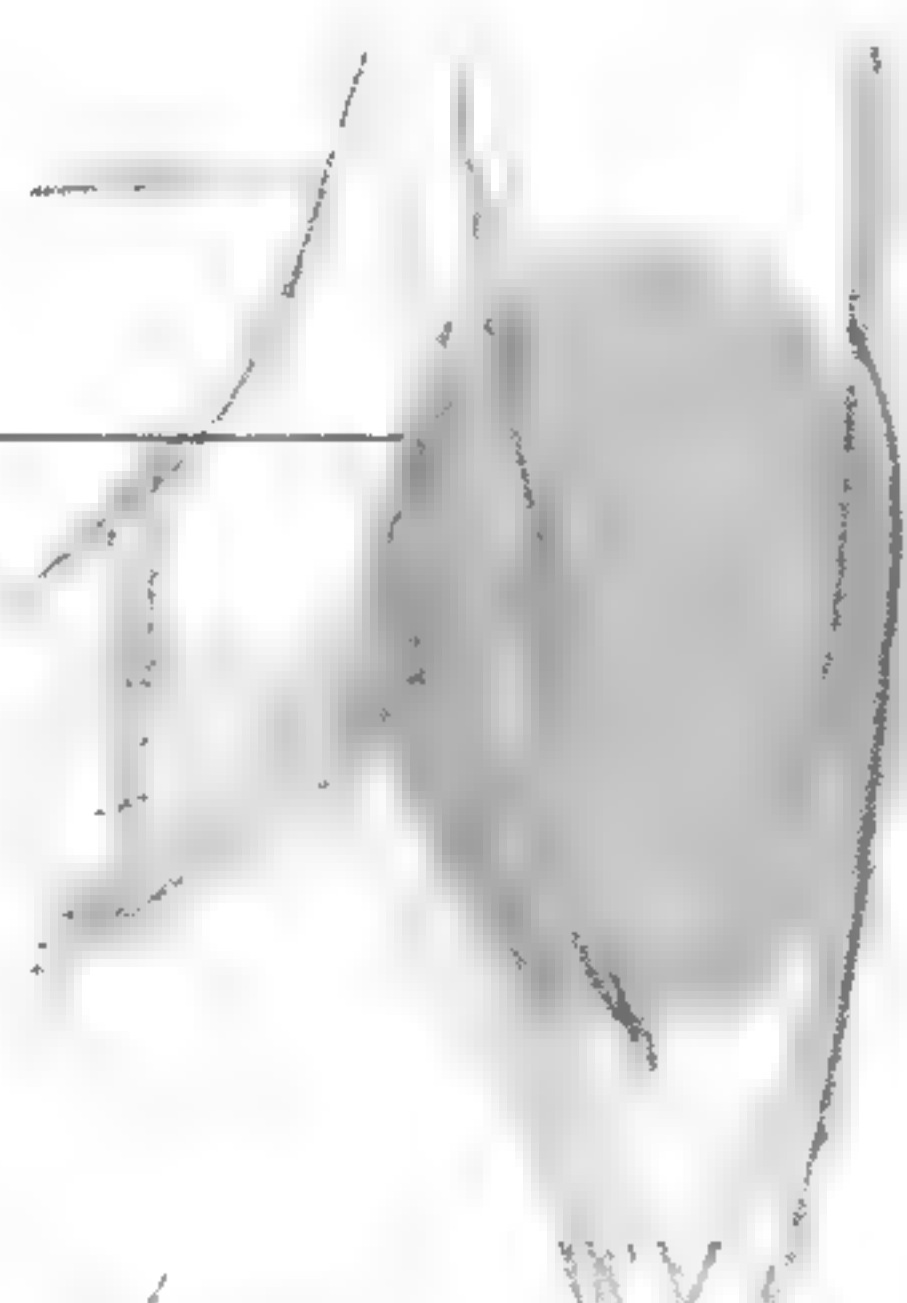


乳房が手前にあるので、正面から腕のつながり・脇の下が隠れます。

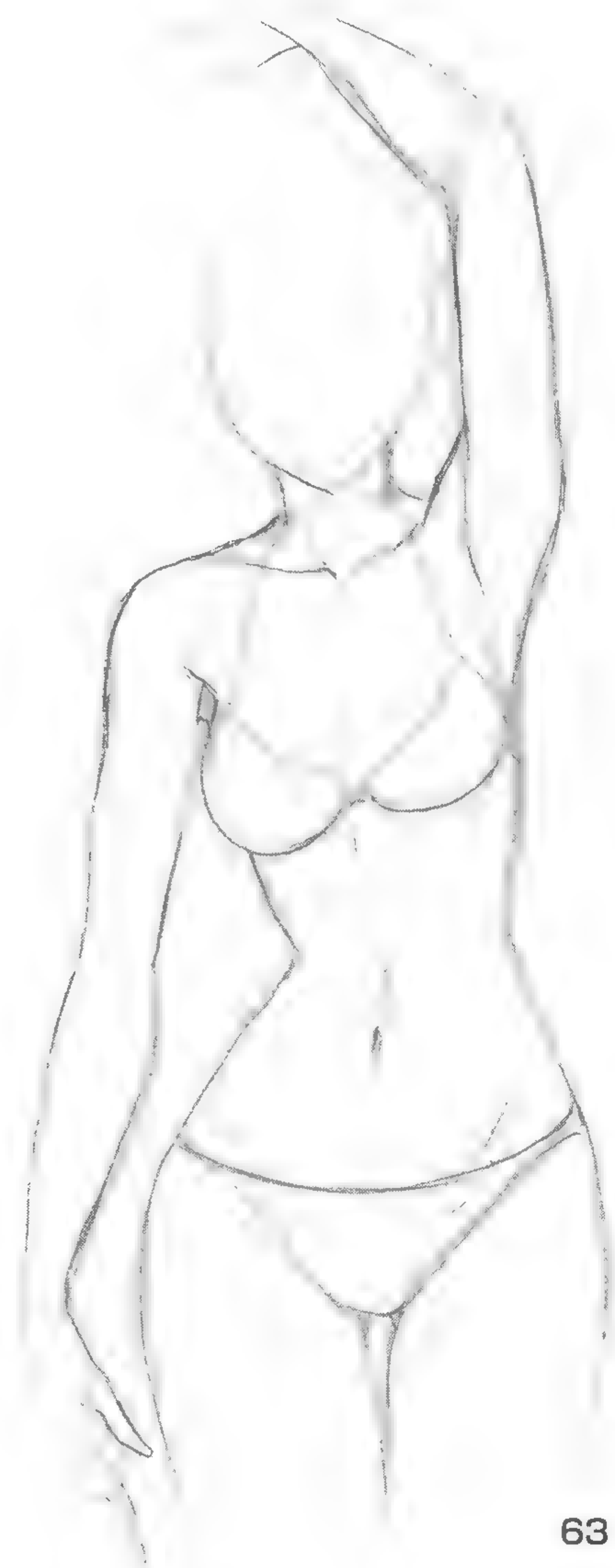


肩幅が広い、背筋が発達している場合などで、腕のポーズによっては脇部分が見えることがあります。

デッサンのポイント



肩の筋肉のイメージをだ円状にとります。



腕を上げるポーズ

● バンザイ

ややアオリ

腕を下ろしたラフで、ヒジの位置や手の長さを確認しながら描きます。

ややアオリの構図では、鎖骨は水平に見えます。

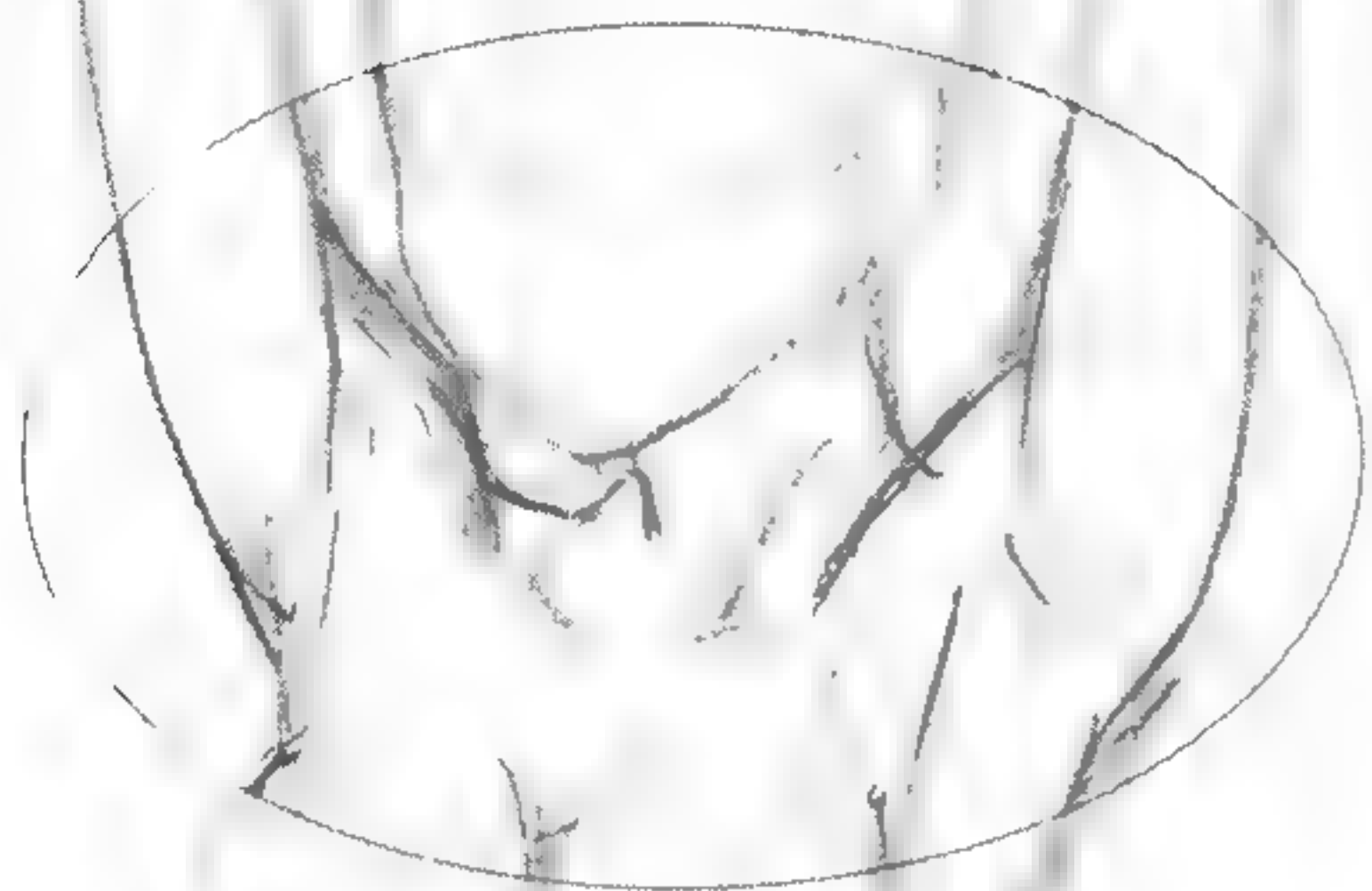
アタリデッサン

通常アングル

鎖骨はVの字です。肩の筋肉とつながって見えます。

● 伸び

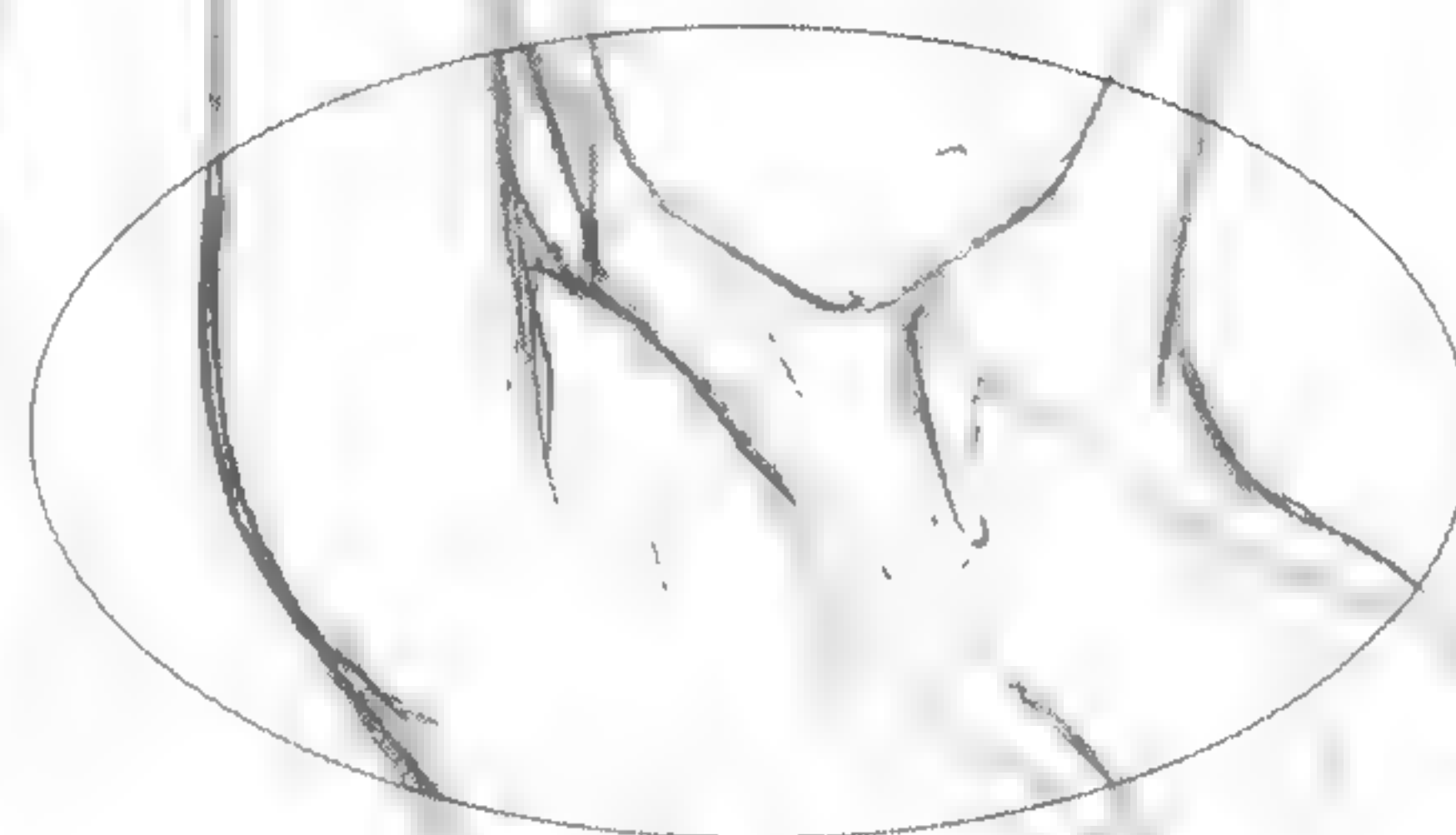
通常アングル



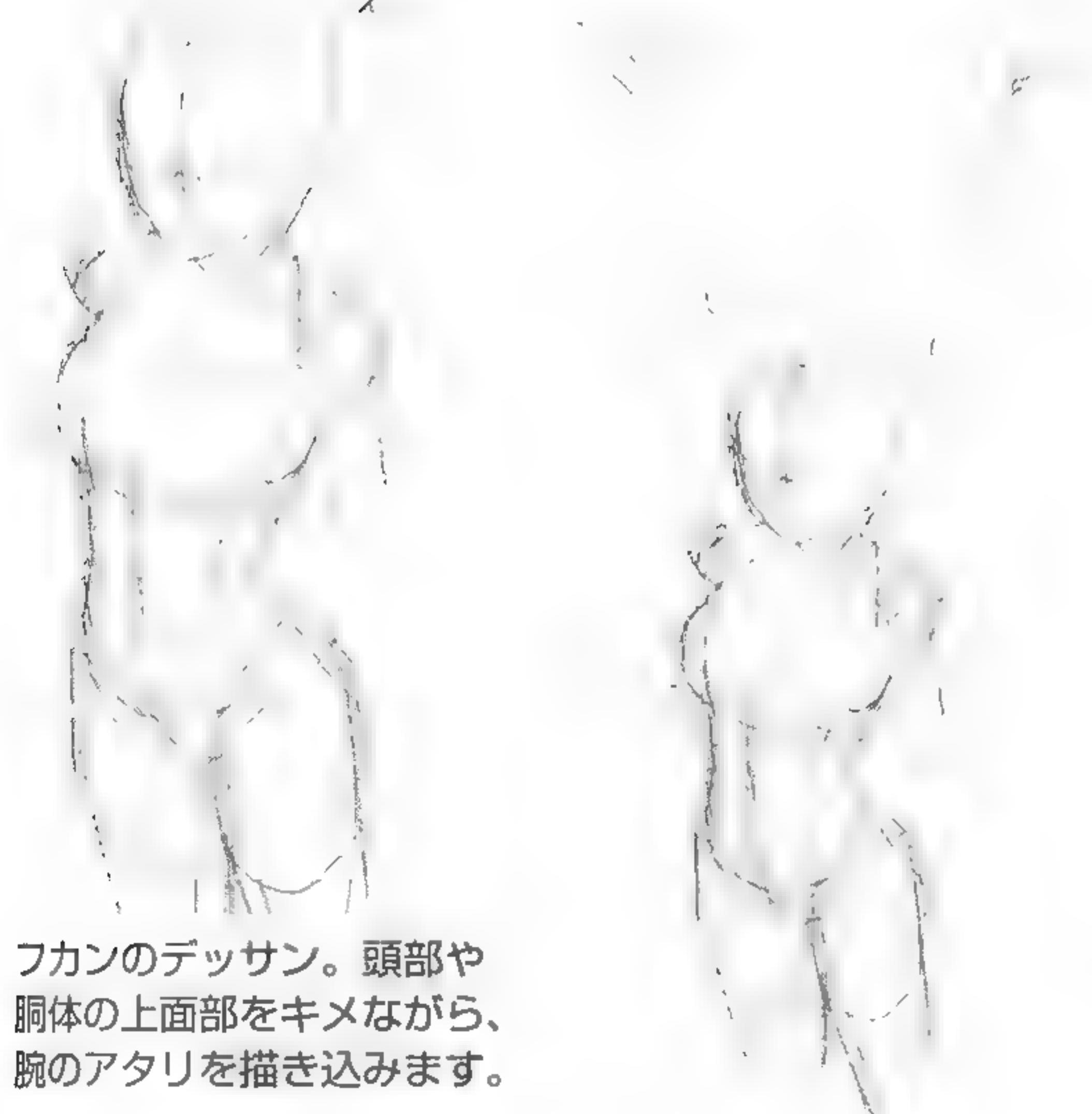
フカン



デッサン



左右のヒジ位置を
とらえる目安の線。



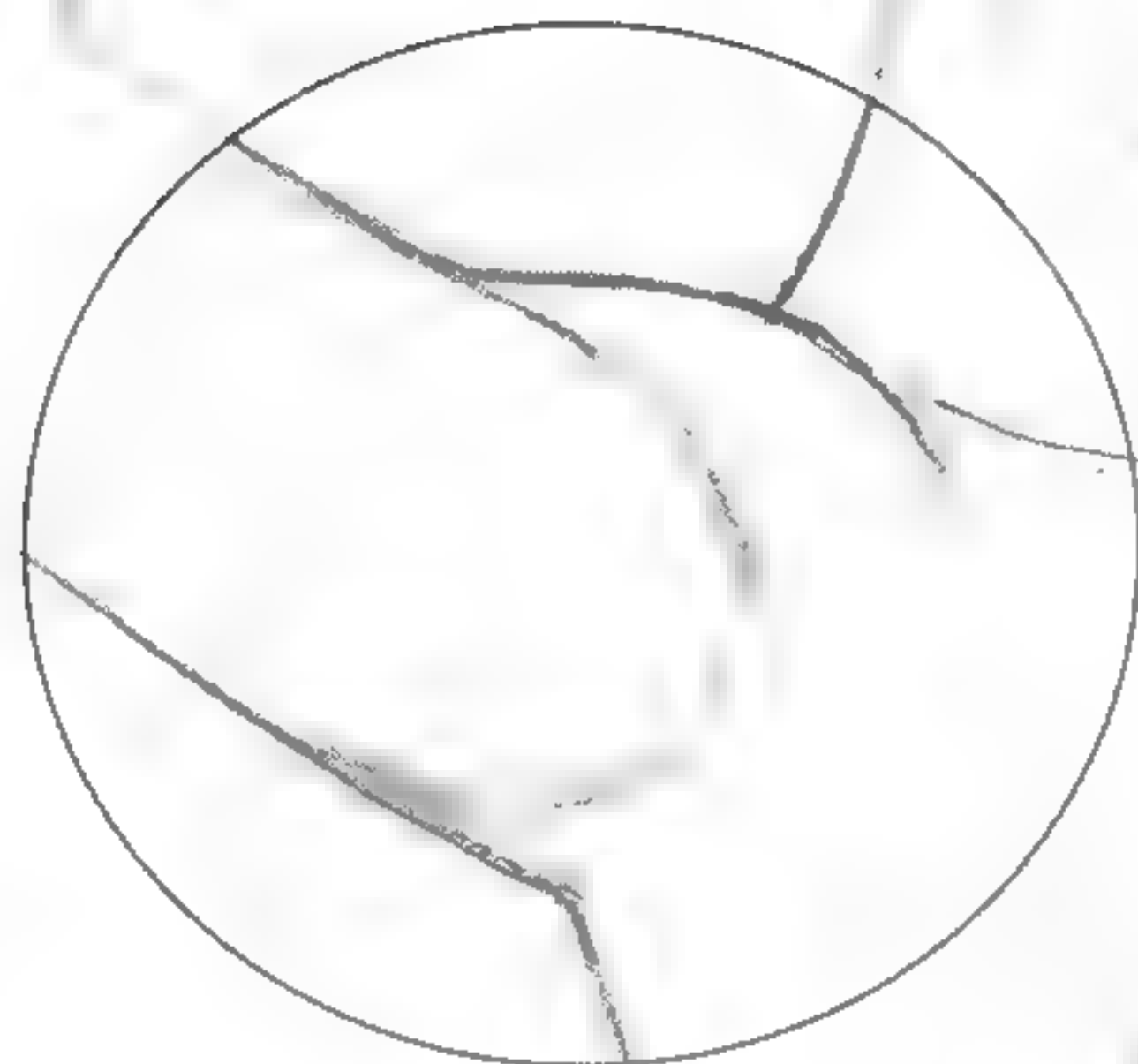
フカンのデッサン。頭部や
胴体の上面部をキメながら、
腕のアタリを描き込みます。



肩を描き込む前
に、胴体をハッ
キリさせます。

腕のつけ根を見てみよう

胴体に円柱状の腕がついているイメージです。



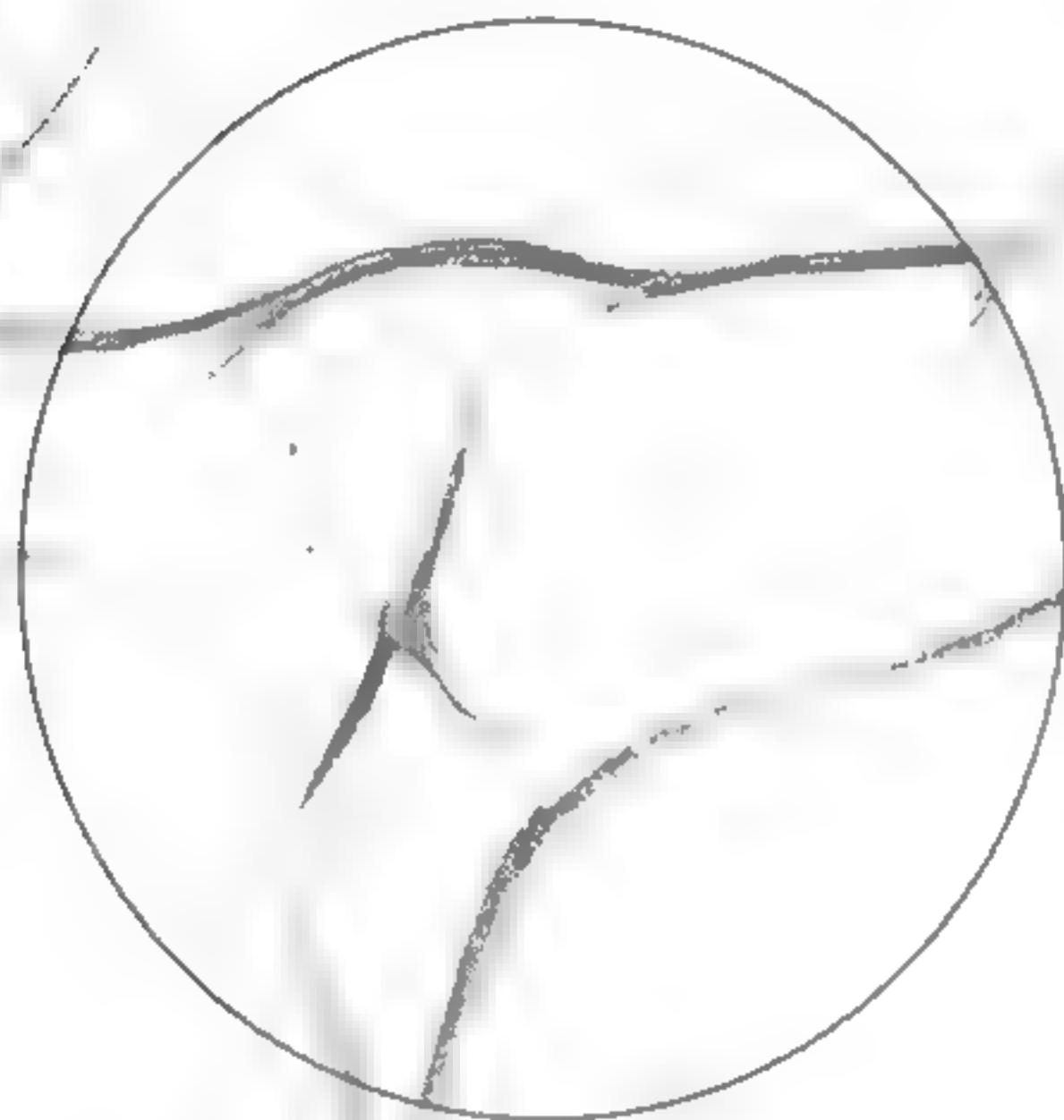
通常アングル

デッサン



腕のつけ根をとらえるだ円。だ円の大きさが腕の太さです。また腕の向きでだ円の角度は変わります。

フカン気味



腕のつけ根を略図的に描いたもの。

腕をナナメ前とナナメ後に伸ばしているポーズです。

腕のつけ根の位置と大きさをそろえるための目安の線。

デッサン



シンプルな脇表現。

アオリ

筋肉を強調して、構造的にとらえた場合。

フカン

デッサン

つけ根っぽく見せるための、シワの演出表現。小さめのカットや体と腕の立体感を強調したい時は、こうした表現も OK です。

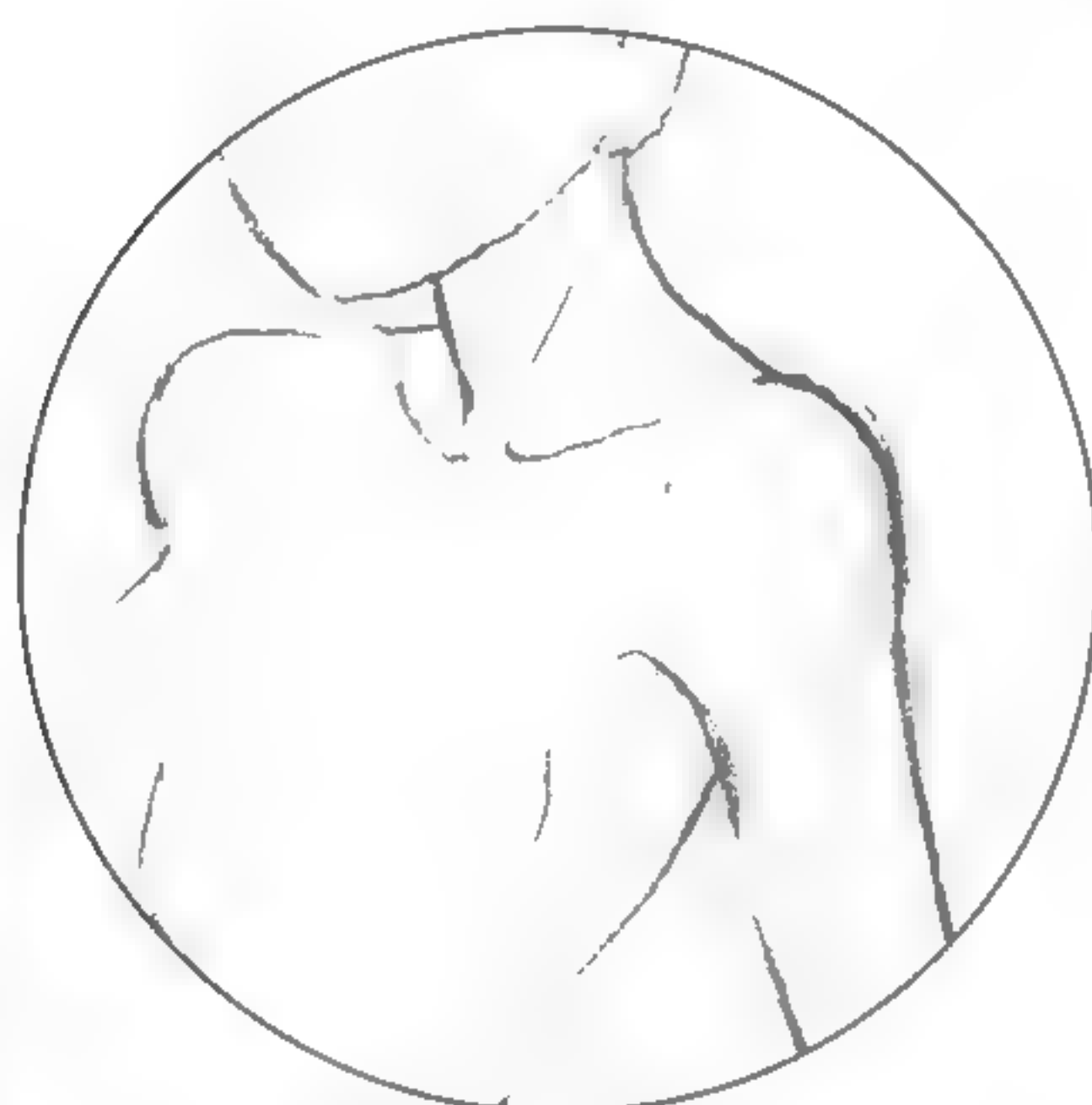
ややフカン



このアングルは、とらえられる脇の下の起伏・筋肉ラインはわずかです。



腕を下ろしたラフを描いて、腕のつけ根や、肩まわりの構造・雰囲気をとらえながら作画します。



腕を上げる前の状態

腕と肩の構造に力ゲを入れた習作デッサン

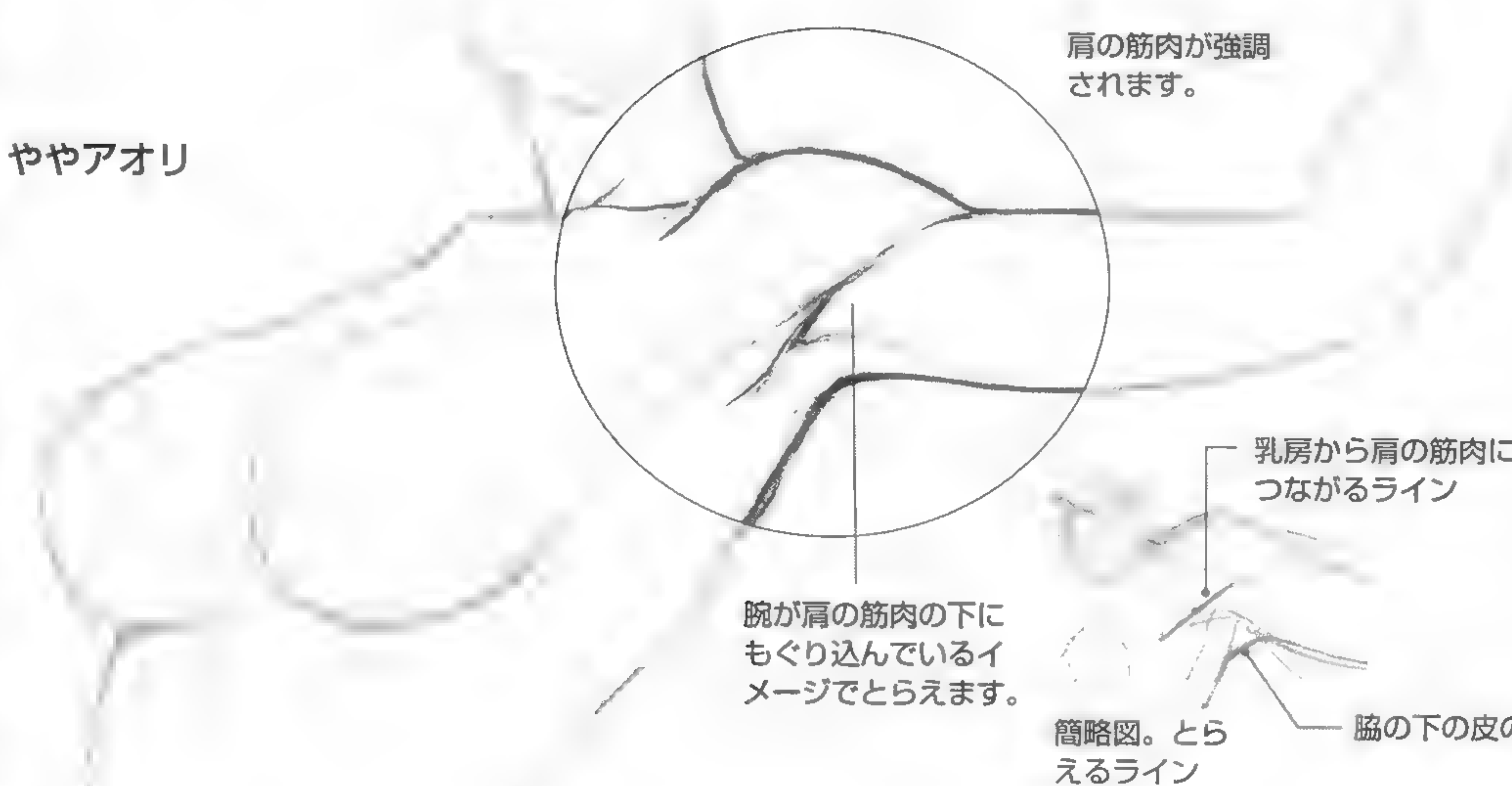
肩の筋肉

肩の筋肉。まわり込んでいます。

脇の下のくぼみ

乳房からのライン

ややアオリ



肩の筋肉が強調されます。

腕が肩の筋肉の下にもぐり込んでいるイメージでとらえます。

乳房から肩の筋肉につながるライン

簡略図。とらえるライン

脇の下の皮のライン

デッサン。腕のポーズをつける前に、胴体にこだわりましょう。

肩の形に注目しよう

肩の位置、腕の
付け根部分

肩の筋肉の曲線が
美しく出るポーズ

横向き。通常
アングルです。

腕を下ろしている時のヒジと手首
の位置。腕のポーズは腕の長さを
確認しながらデッサンします。

● フカン

肩の筋肉の丸みがほと
んどでない合。

腕の動きに応じて、
肩の筋肉の丸みが出
てきます。

ナナメ向き、
腕を下ろして
立つポーズ

ナナメ向き、
胸を反らせた
ポーズ

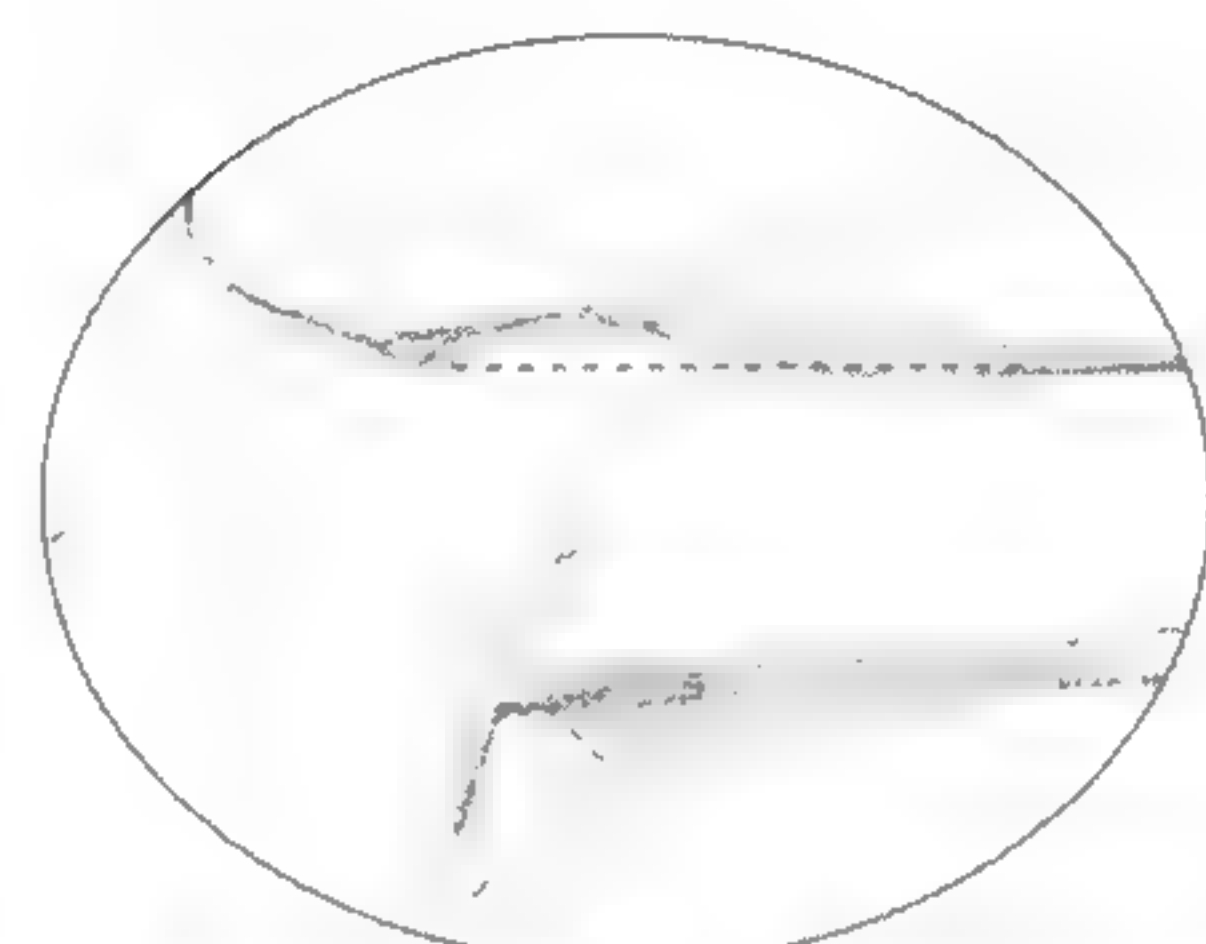
デッサン

デッサン

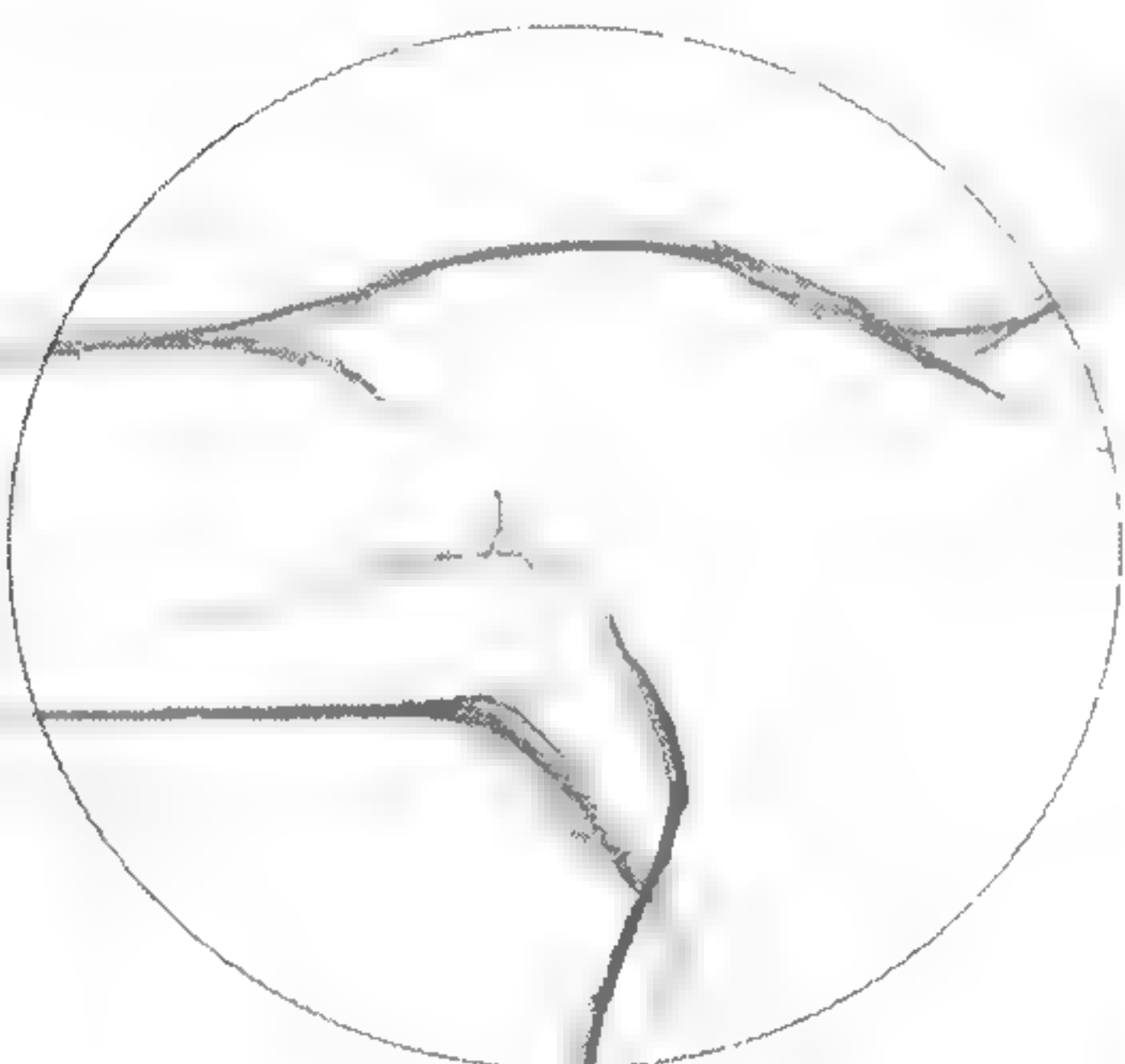
肩の筋肉



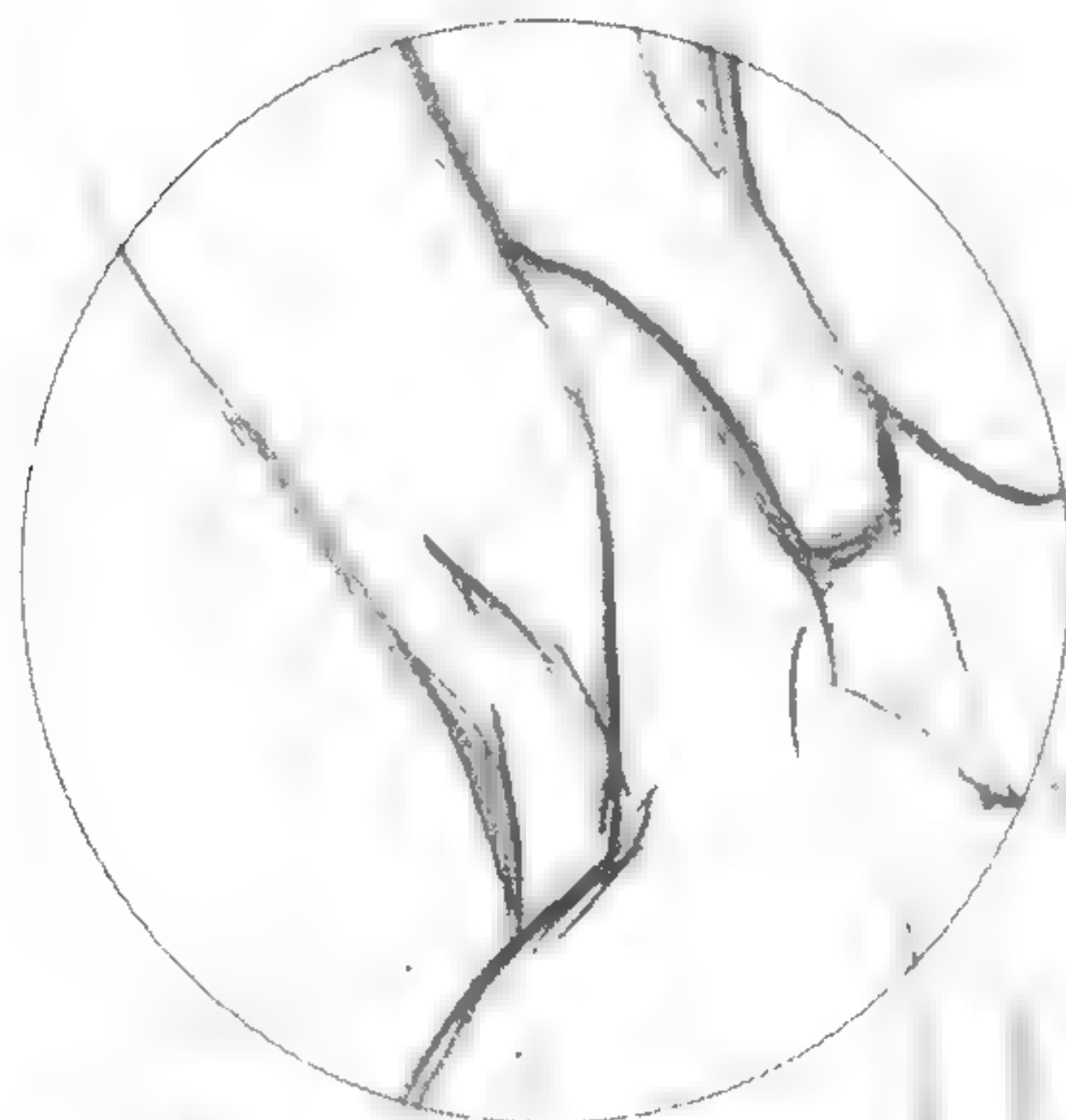
デッサン。肩の筋肉と胴体のアタリのつながりをとらえましょう。



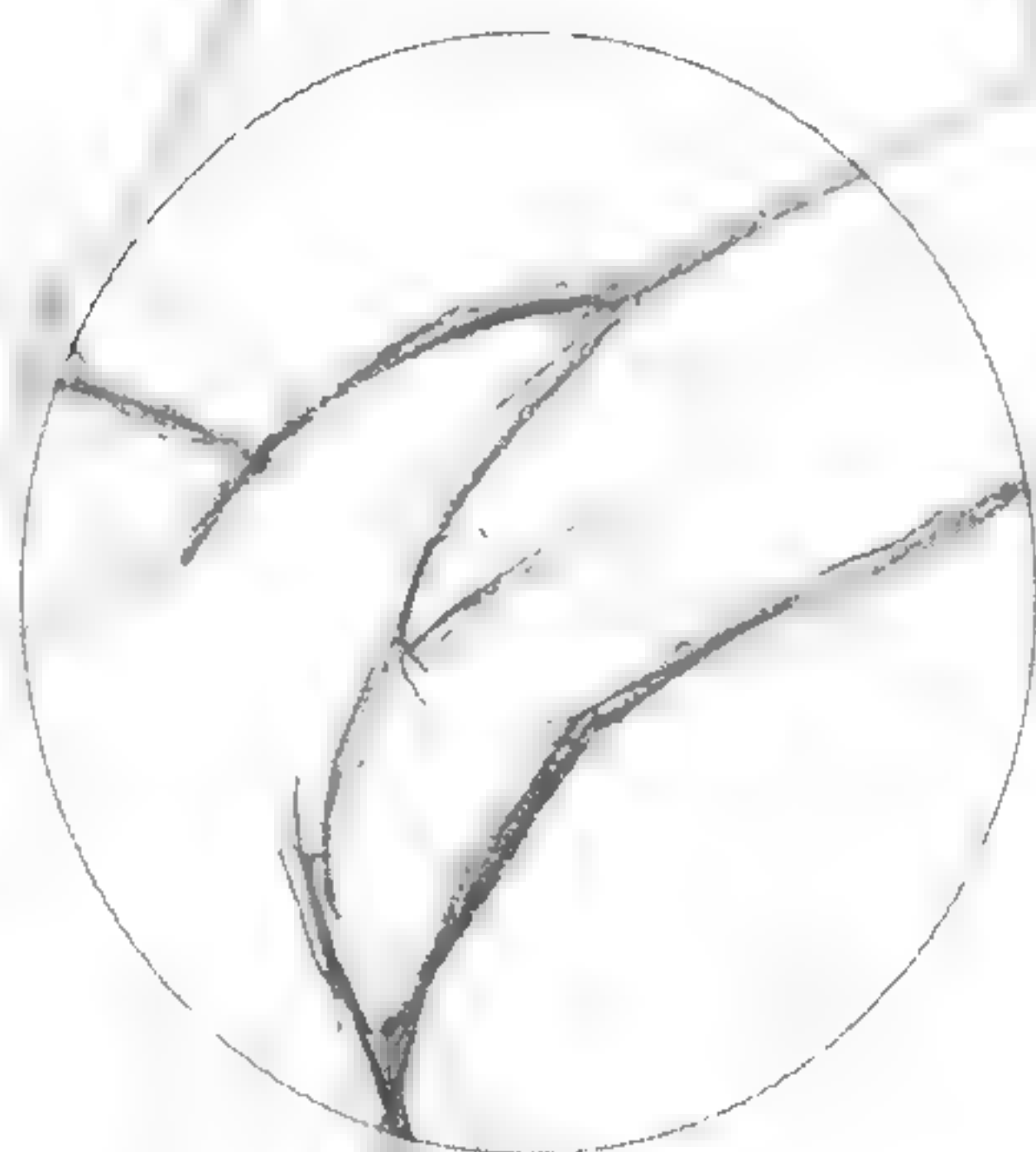
腕を主体にとらえ、肩の筋肉をほとんどつけない場合。



横に上げる



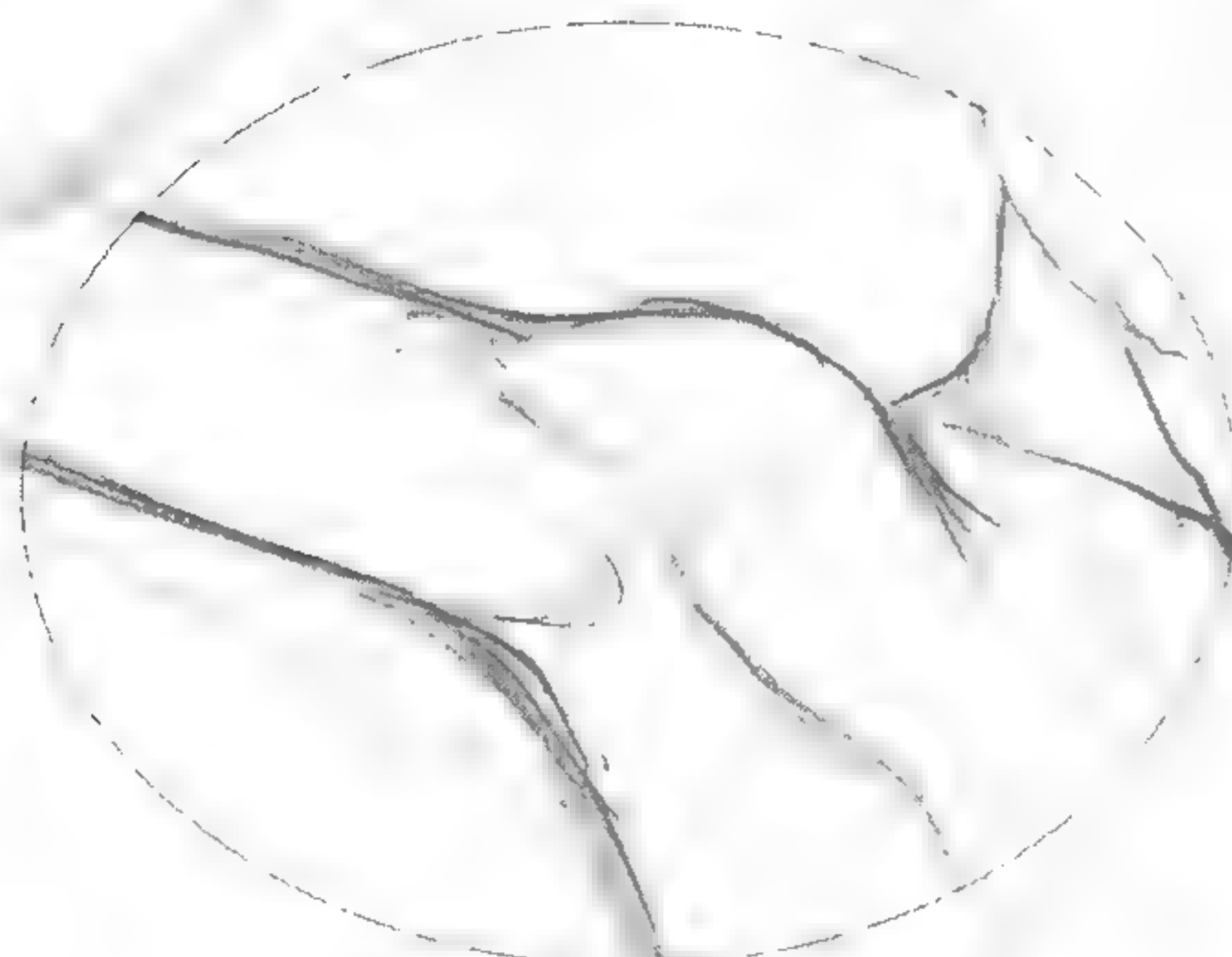
高く上げる



デッサン



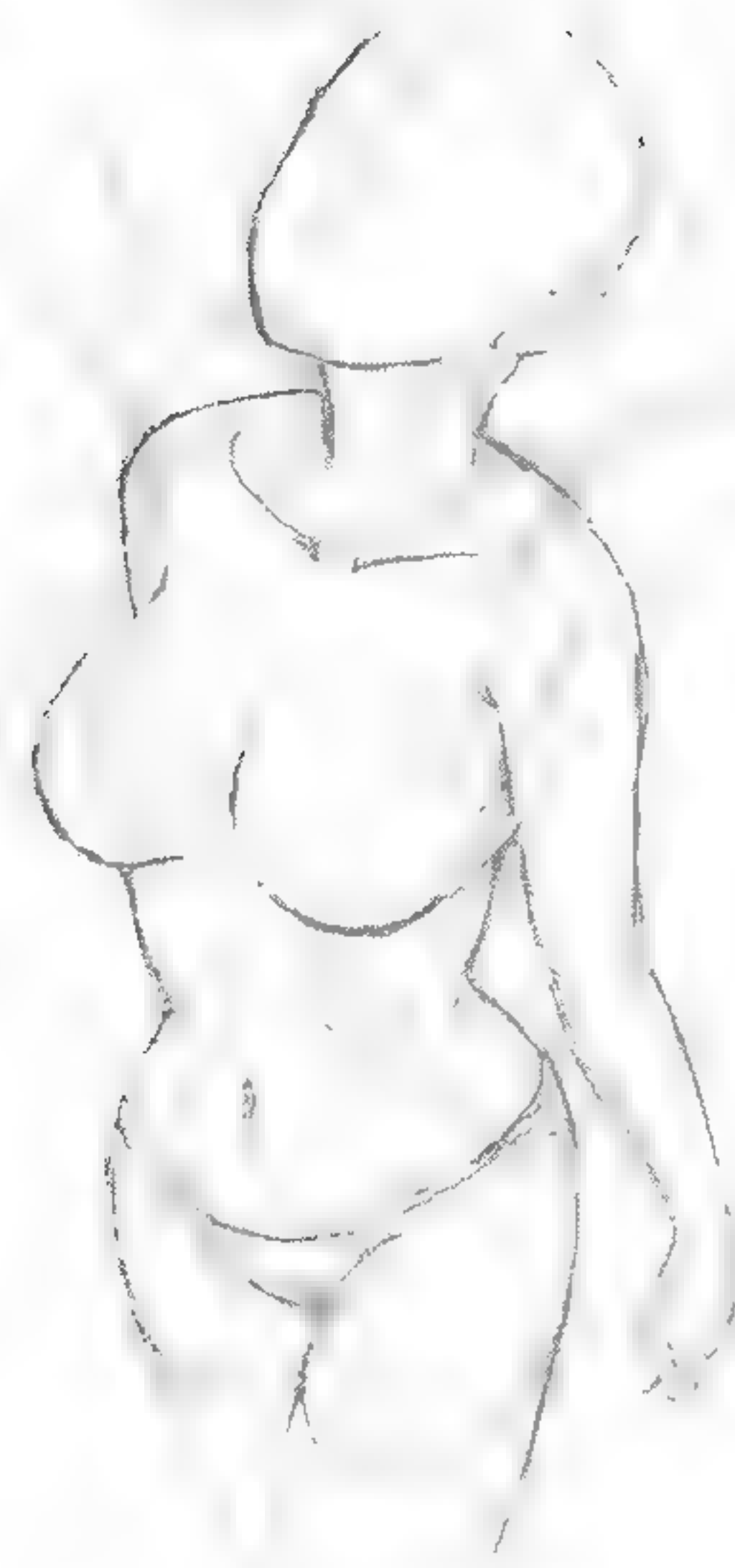
デッサン。肩の丸い位置は、腕を下ろしている時より少し上がります。



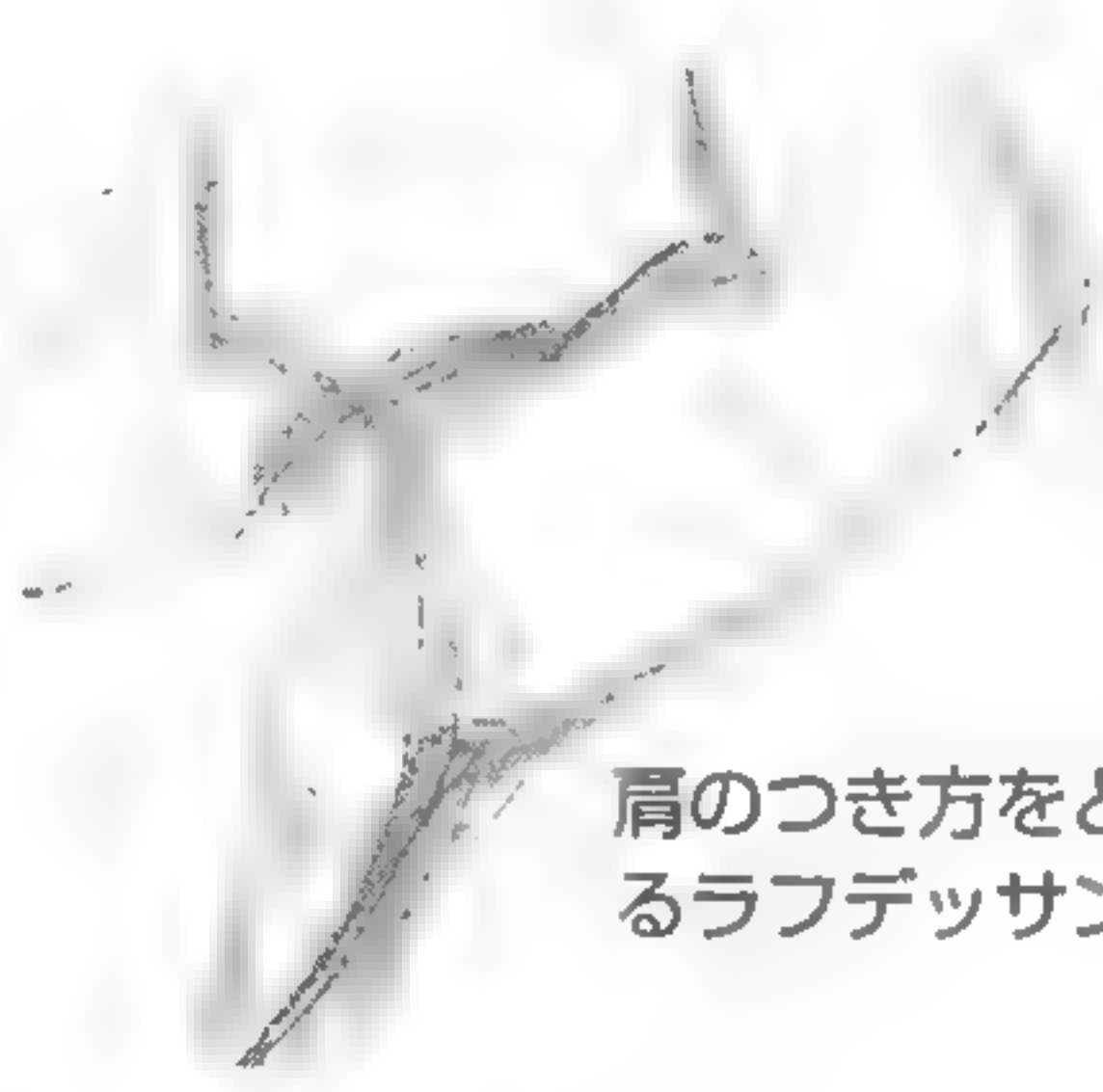


ヒジ

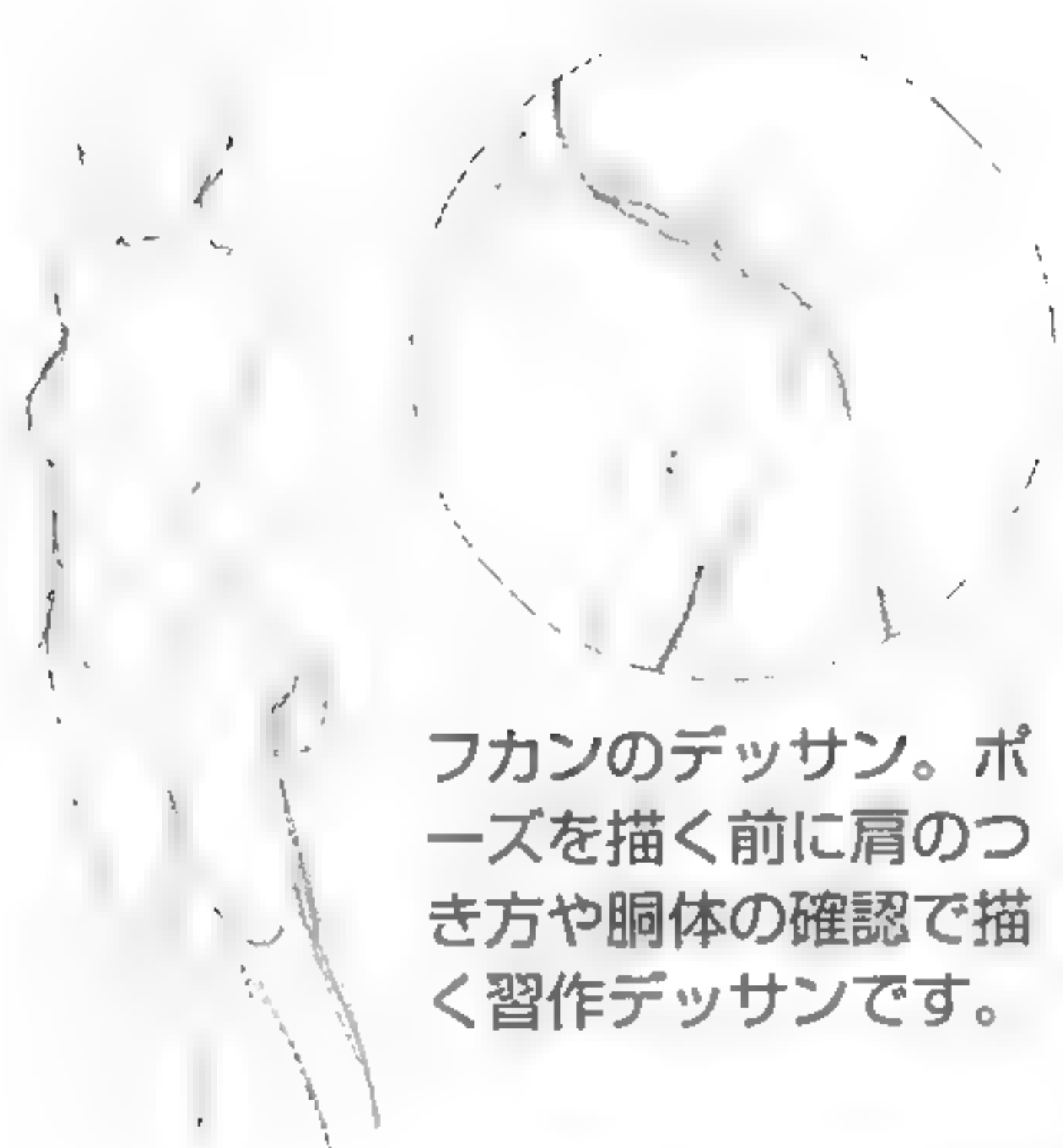
ヒジが外に開いている
場合（腕が斜め方向に
上がっています）。肩の
筋肉のまわり込みは見
えません。



腕を下ろしている状態に重ねてみたもの。鎖骨の変化にも注目しましょう。



肩のつき方をとらえる
ラフデッサン



フカンのデッサン。ポ
ーズを描く前に肩のつ
き方や胴体の確認で描
く習作デッサンです。



ヒジ

ヒジを閉じている場合。
肩の筋肉が見えてきます。

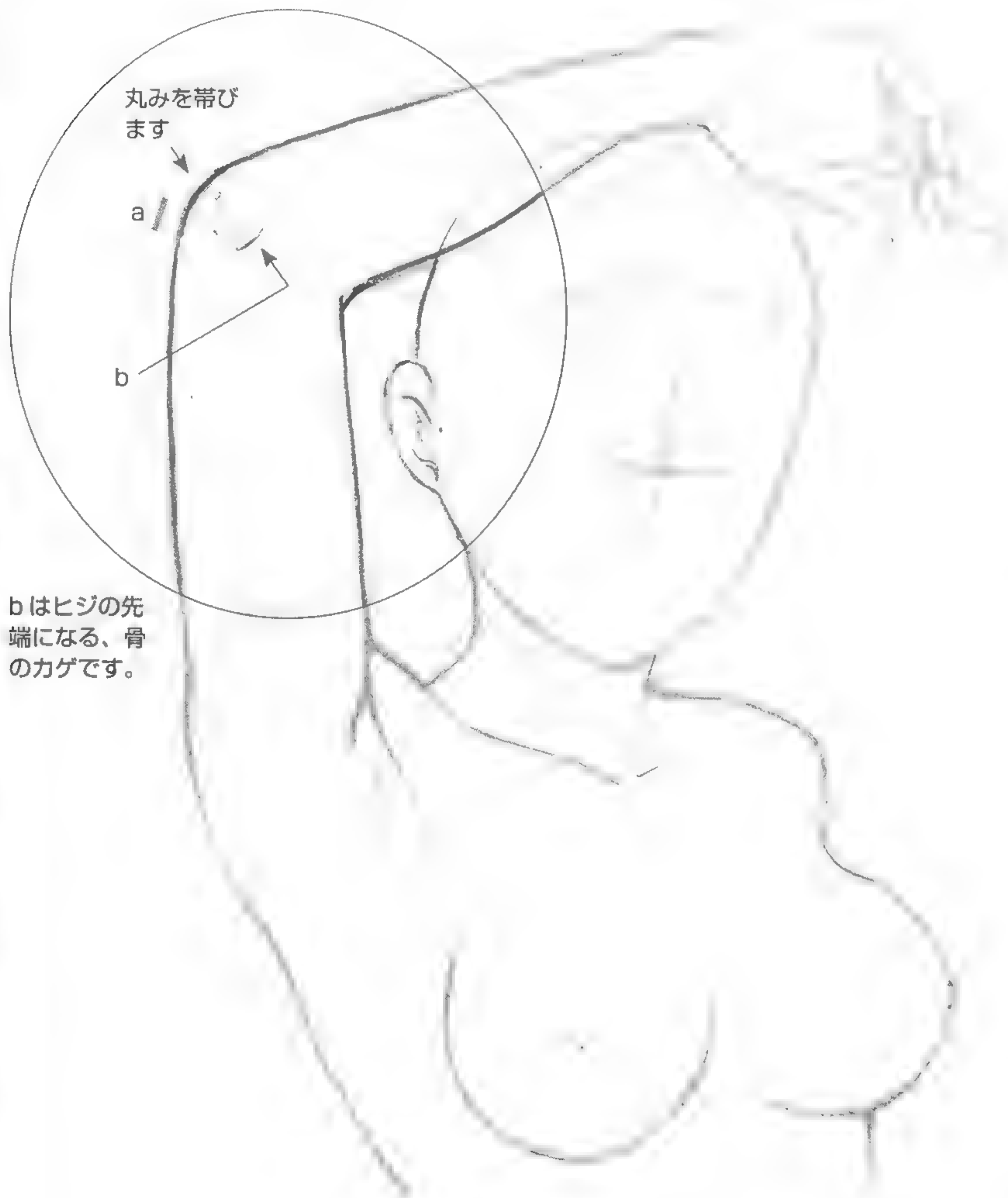
肘

(ヒジ)

ポーズ別にヒジの形を観察しよう

ヒジの作画

ヒジを突き出したポーズを中心に、ヒジの形やヒジの表現を見てみましょう。



丸みを帯びます

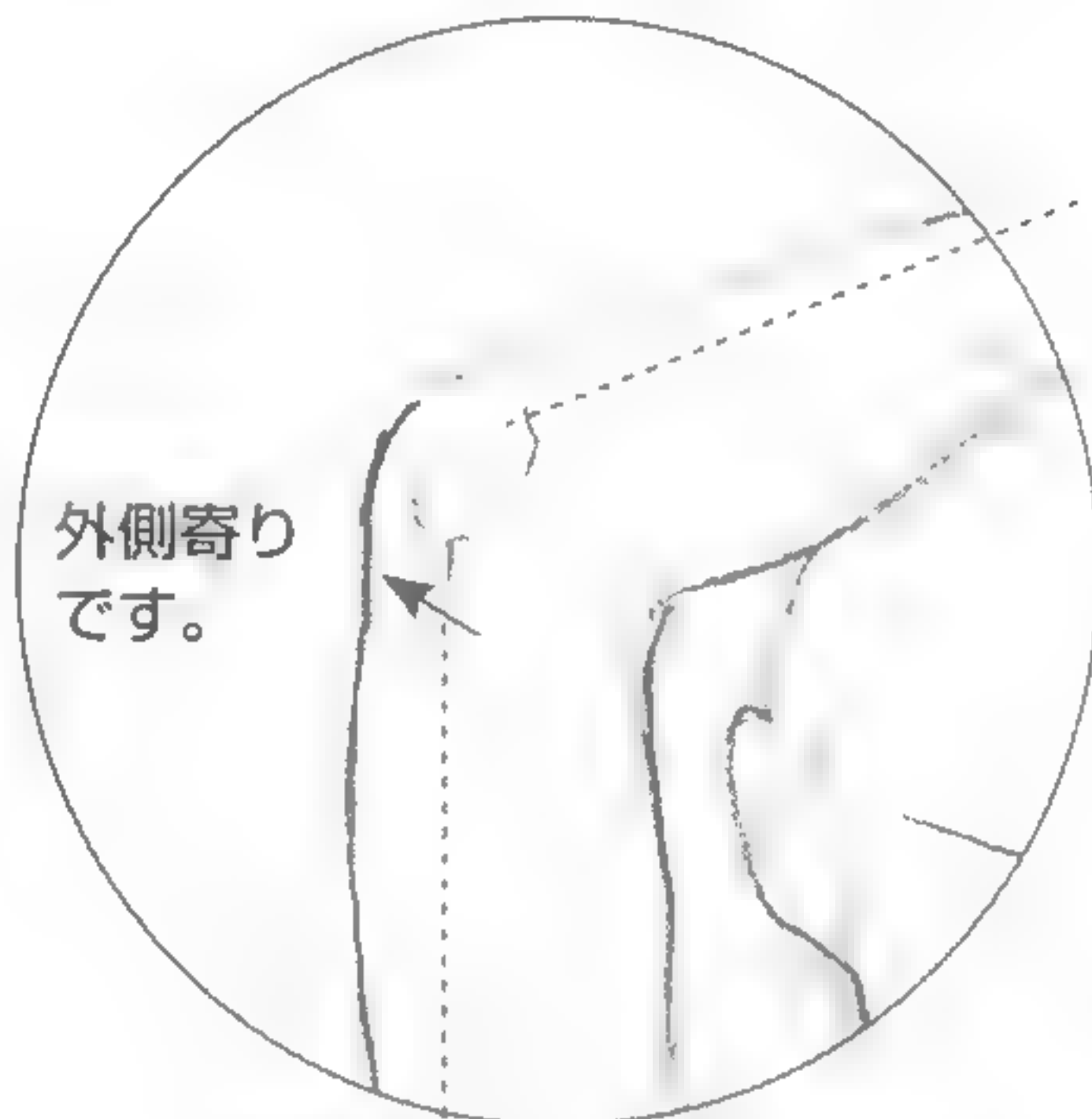
a

b

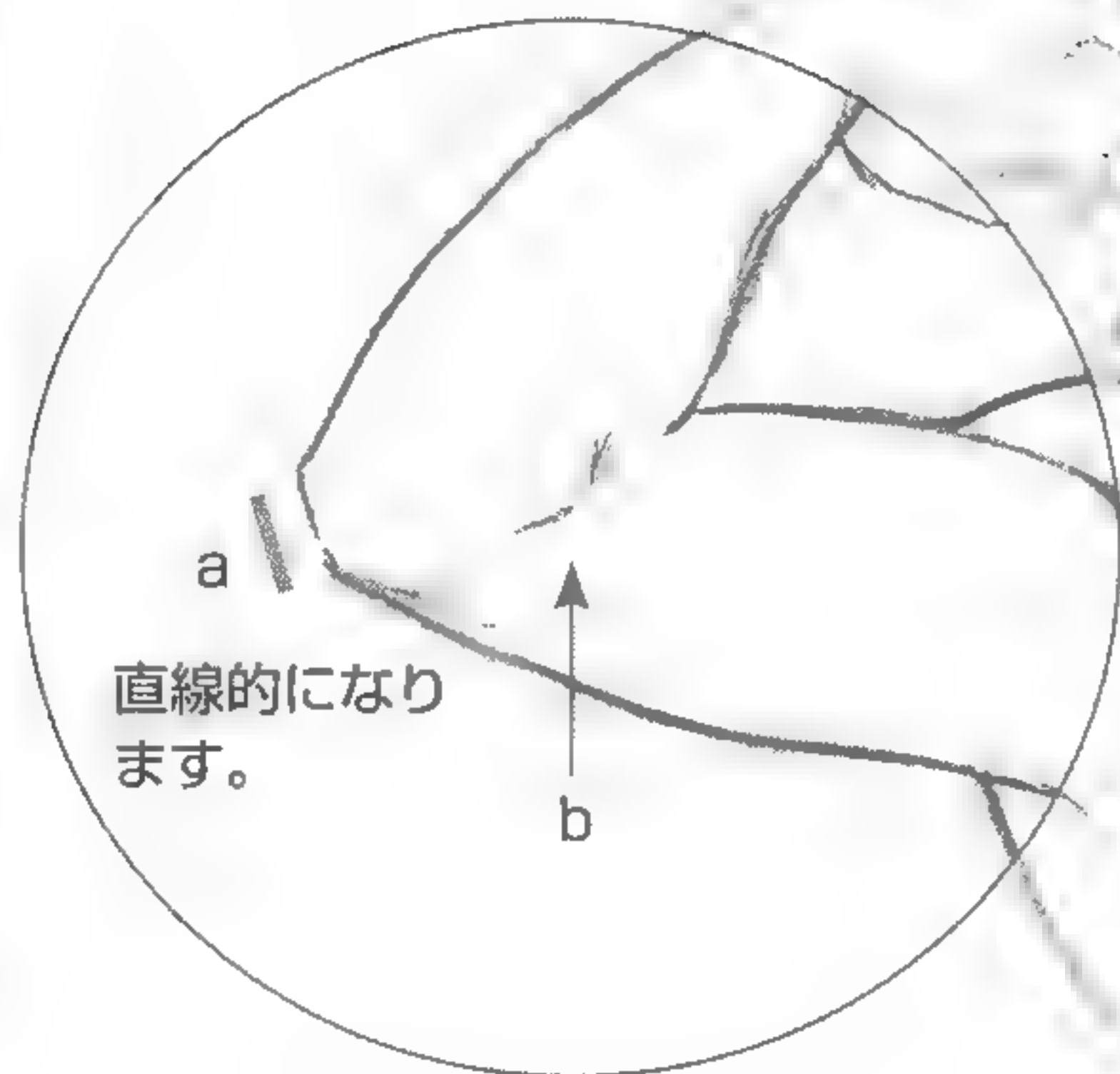
bはヒジの先端になる、骨のカゲです。



デッサン。関節の位置をとりながら描きましょう。



だ円状に描いても OK です。

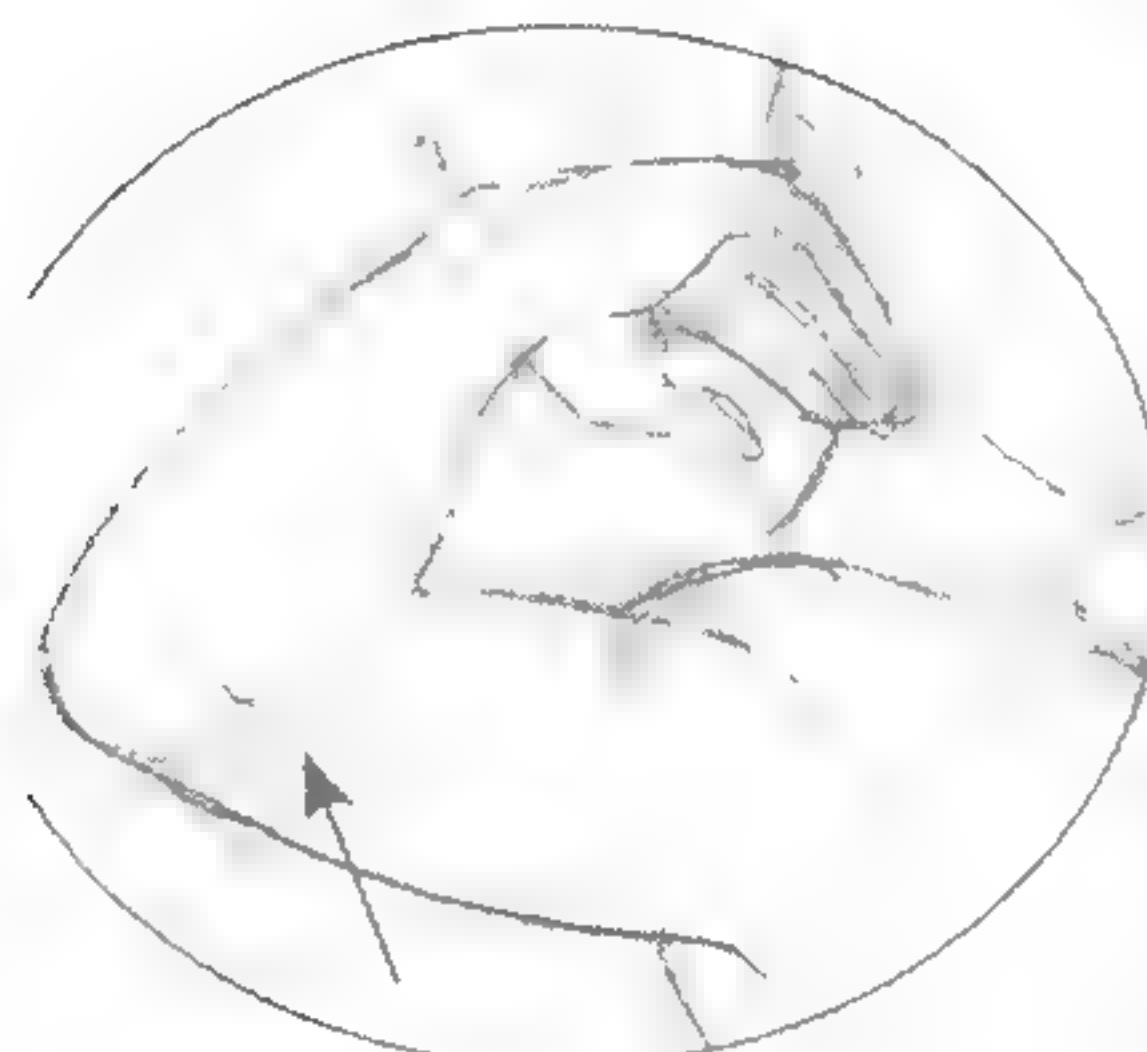


a

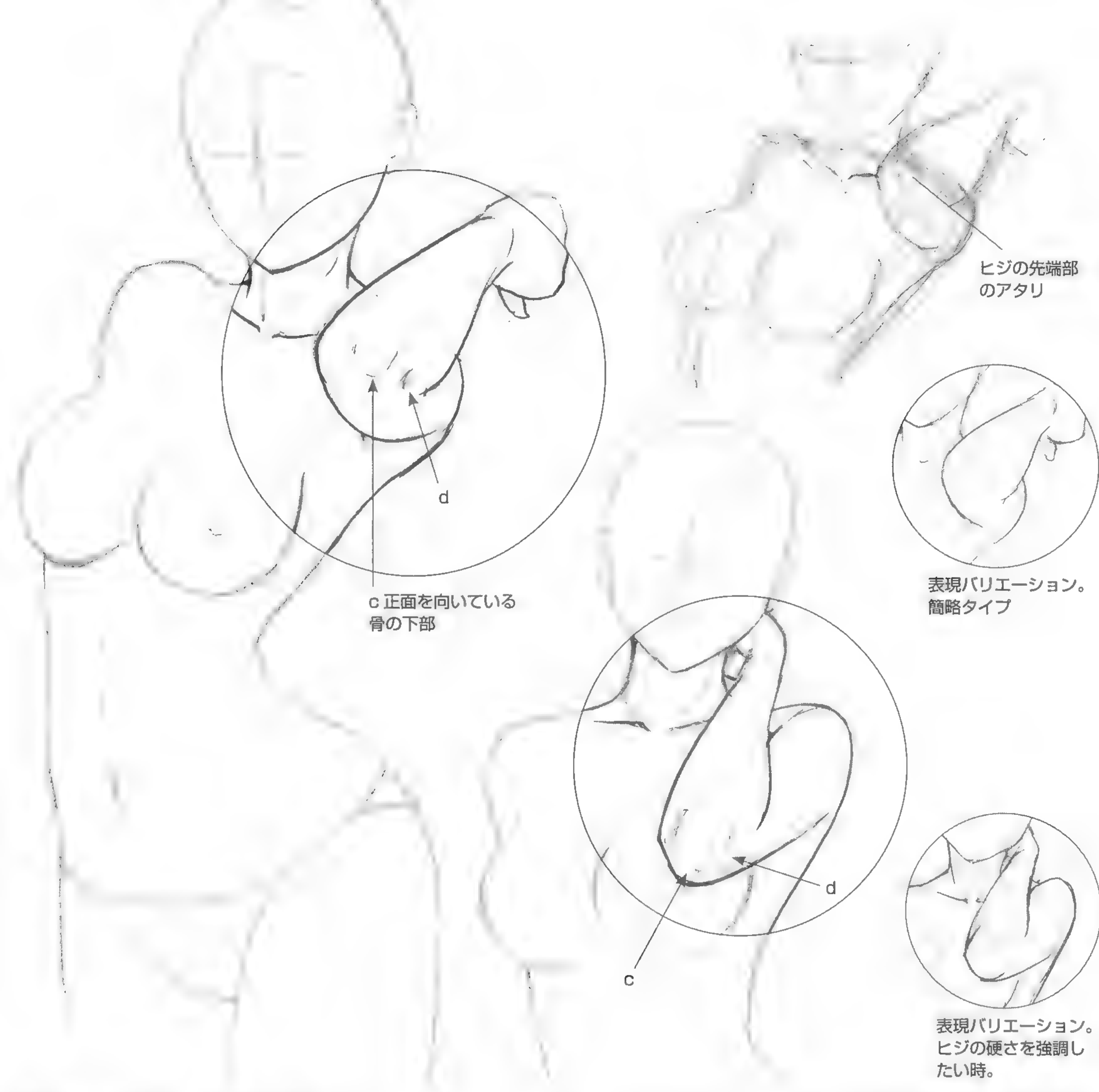
直線的になります。

b

デッサン



bの半円状の曲線は、表面に浮き出した骨の「カゲ」です。光線によって、見え方が変わります。



ヒジの先端部のアタリ

c 正面を向いている骨の下部

表現バリエーション。
簡略タイプ

表現バリエーション。
ヒジの硬さを強調したい時。

腕を前に突き出した時の脇とヒジ

手前に突き出された手を描く時は、手を顔のサイズくらいに描くと迫力が出ます。
(遠近表現・広角レンズ効果)
ヒジは見えなくなり、腕の「くびれ」部分として表現します。

ヒジ部分。くびれで表現します。

肩の丸み

脇の下部分はとてもシンプルになります。



普通に写真を撮ると手はこのくらい小さく写ります。

● ヒジの先端に丸みを意識して描くと良いポーズ



アタリ。頭と体を描きましょう。

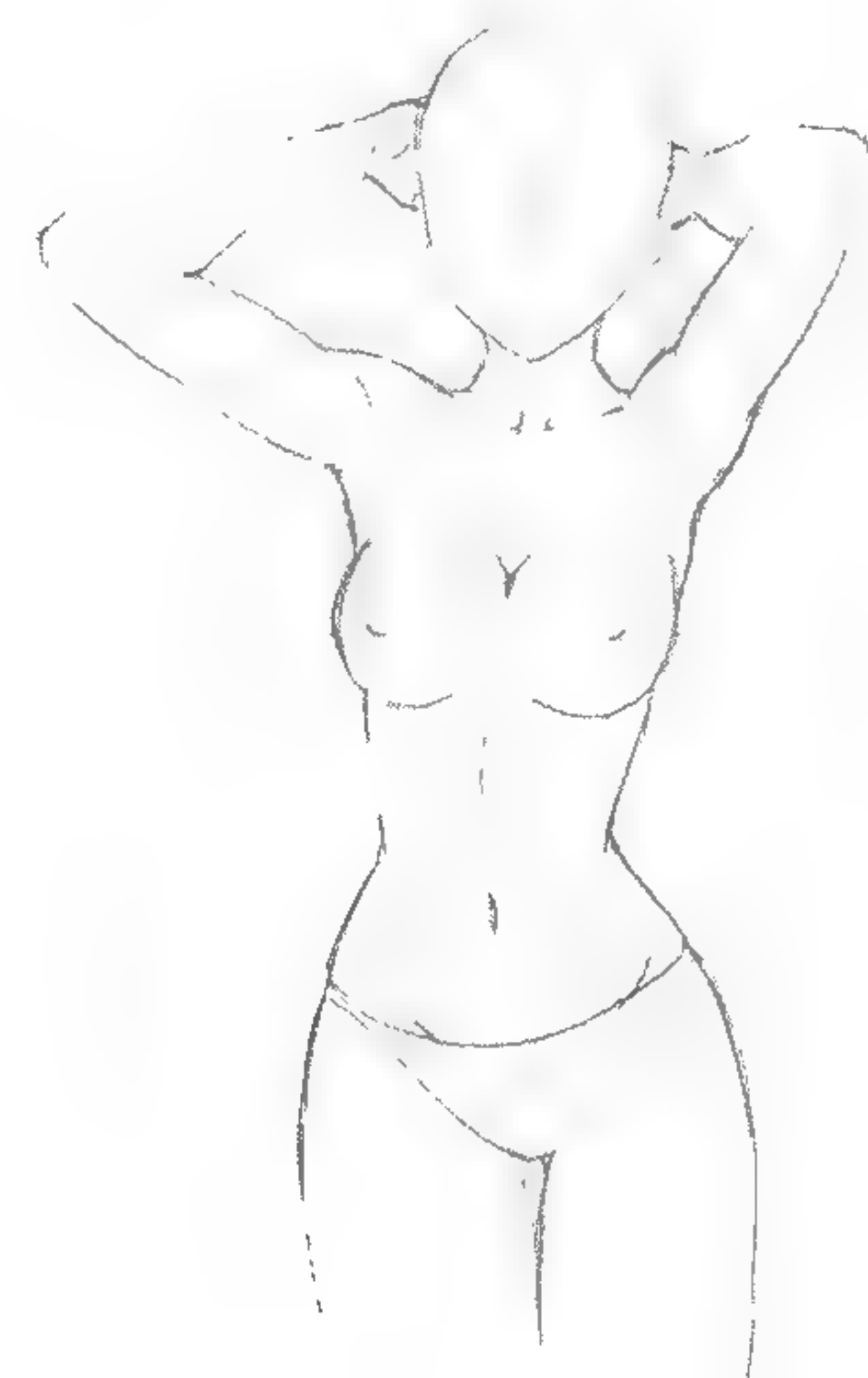
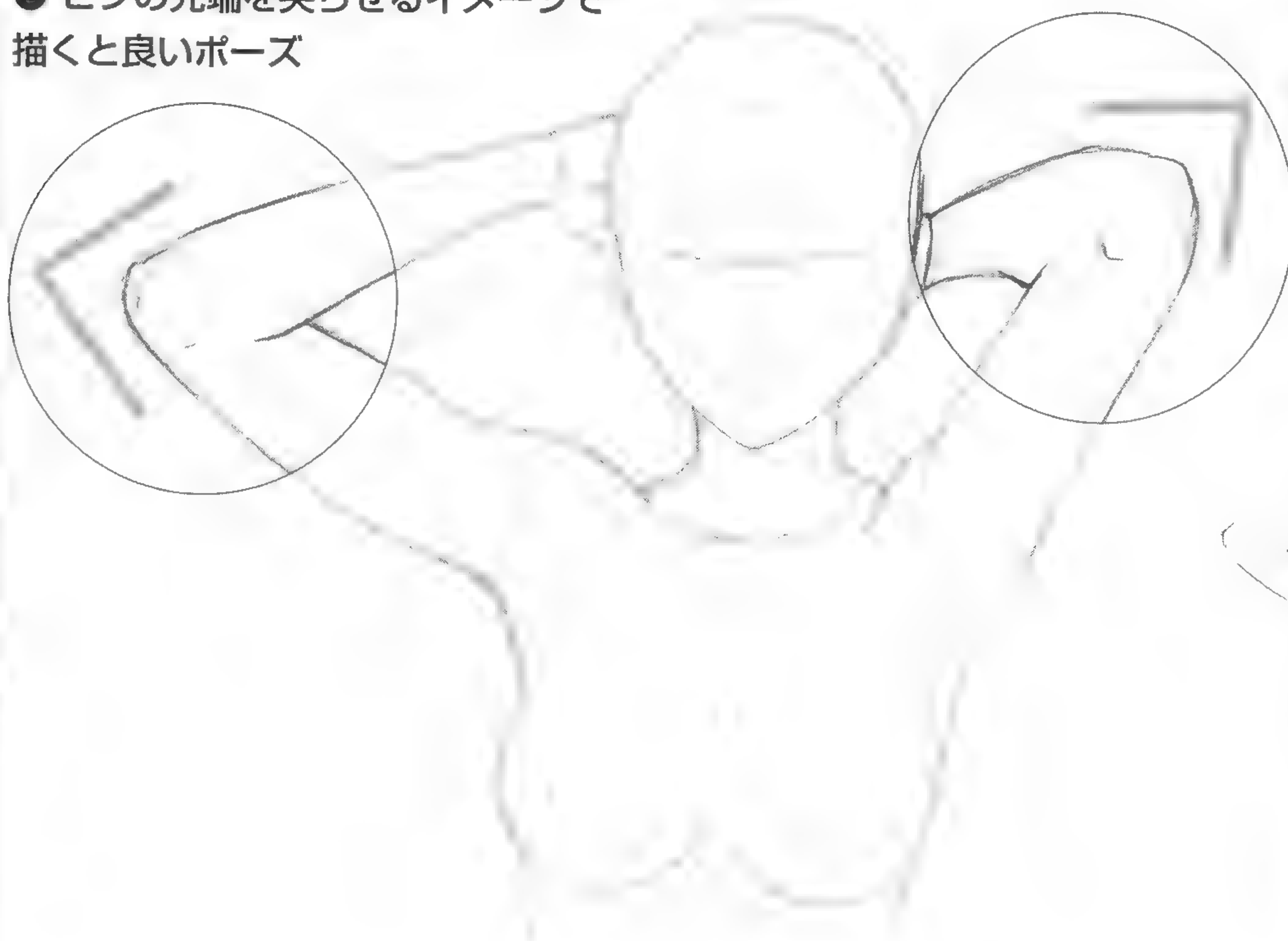
上がる

腰の位置。腕を下ろすとこのあたりがヒジの位置。

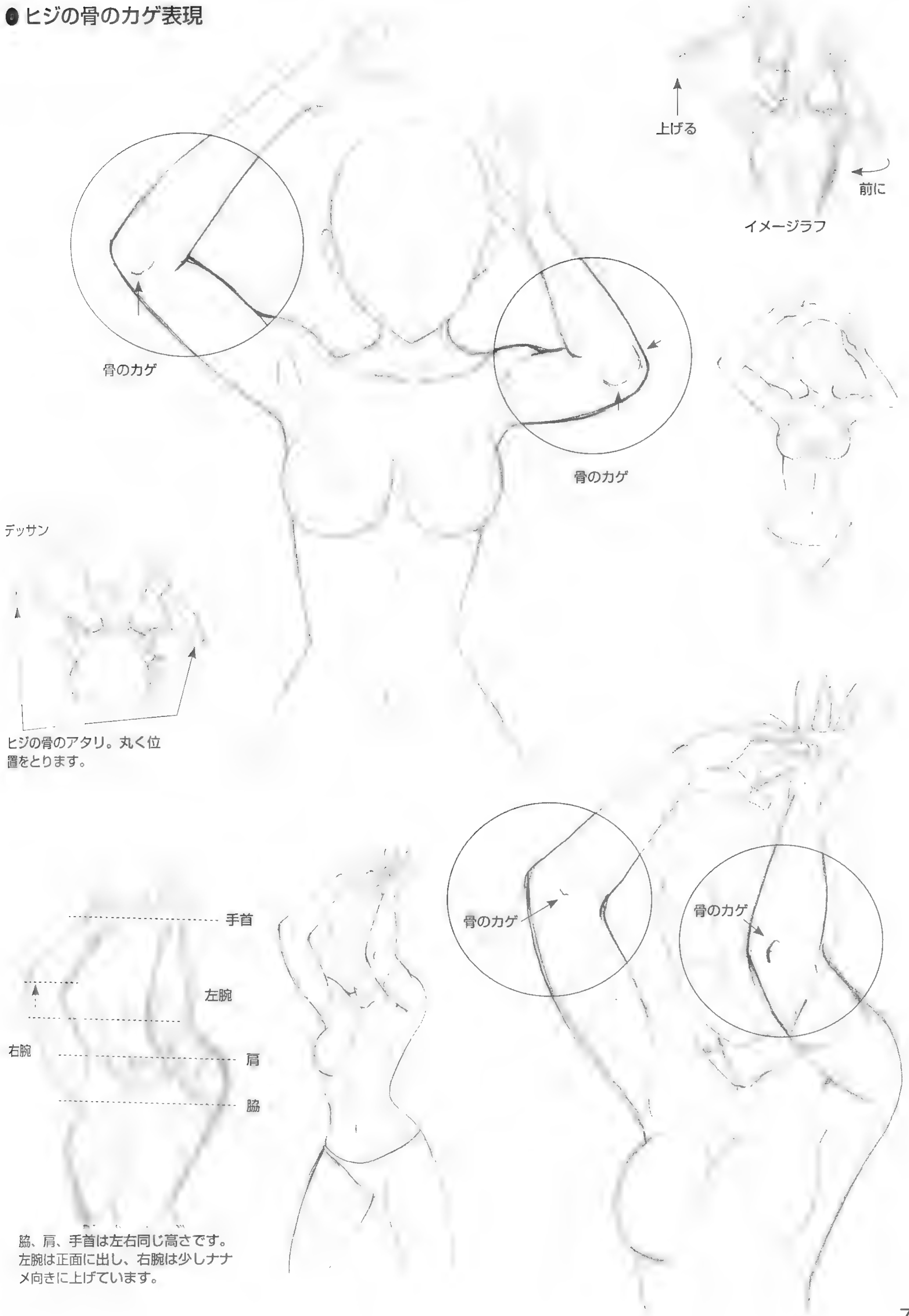


ヒジの位置を修正しながらデッサン

● ヒジの先端を尖らせるイメージで描くと良いポーズ



● ヒジの骨のカゲ表現

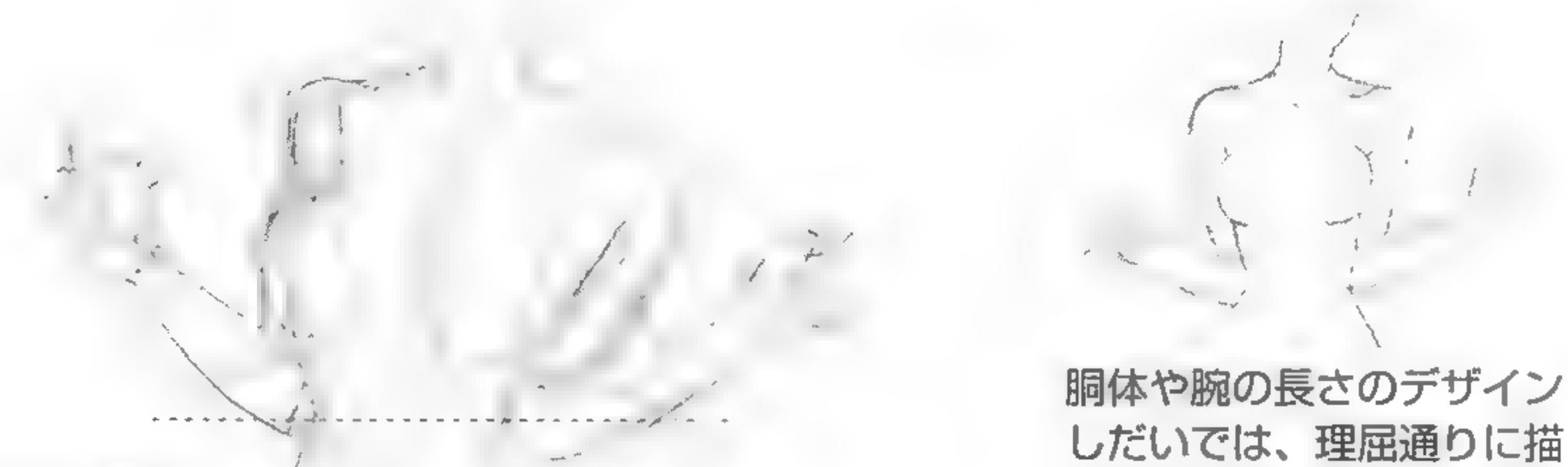
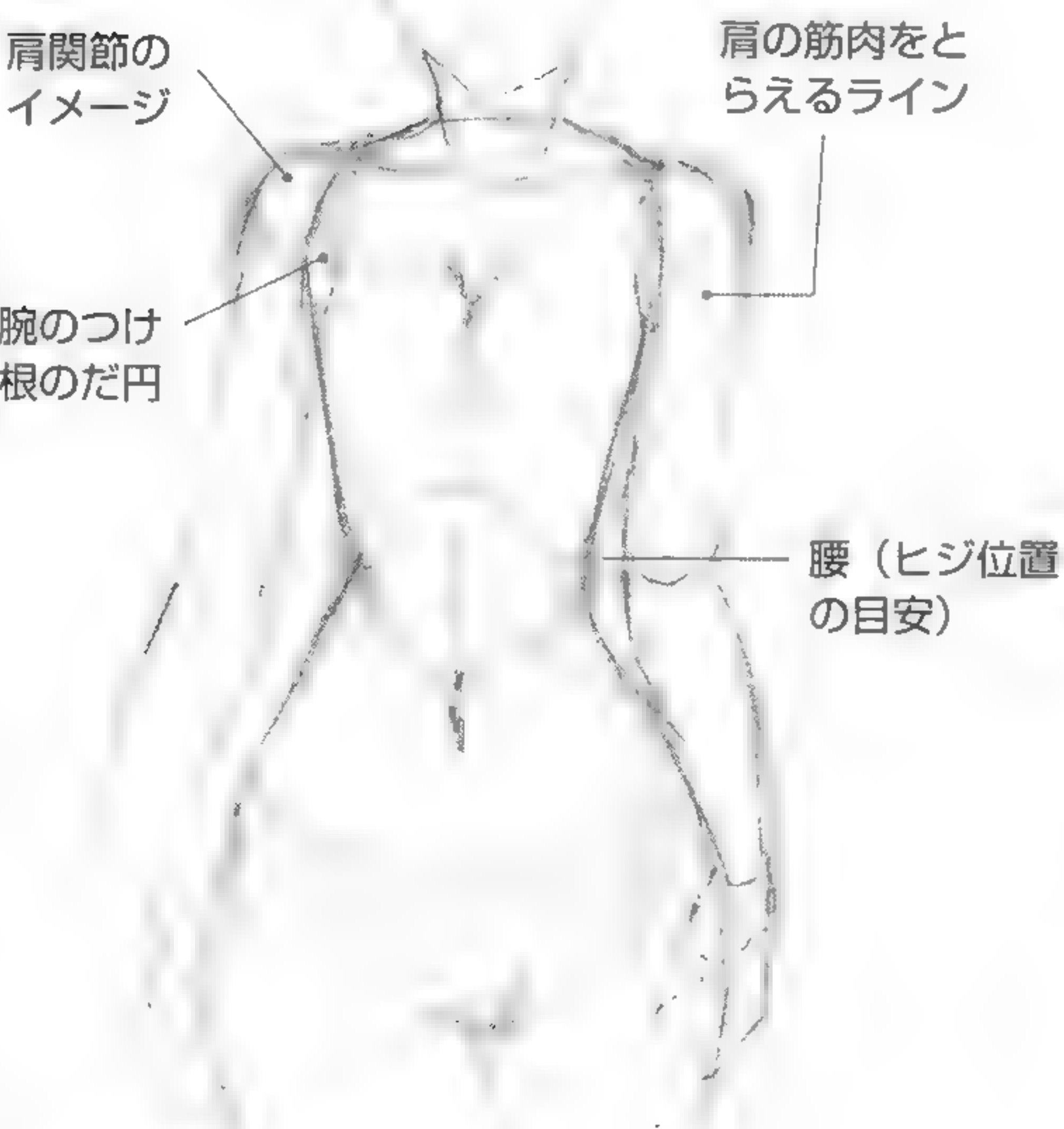
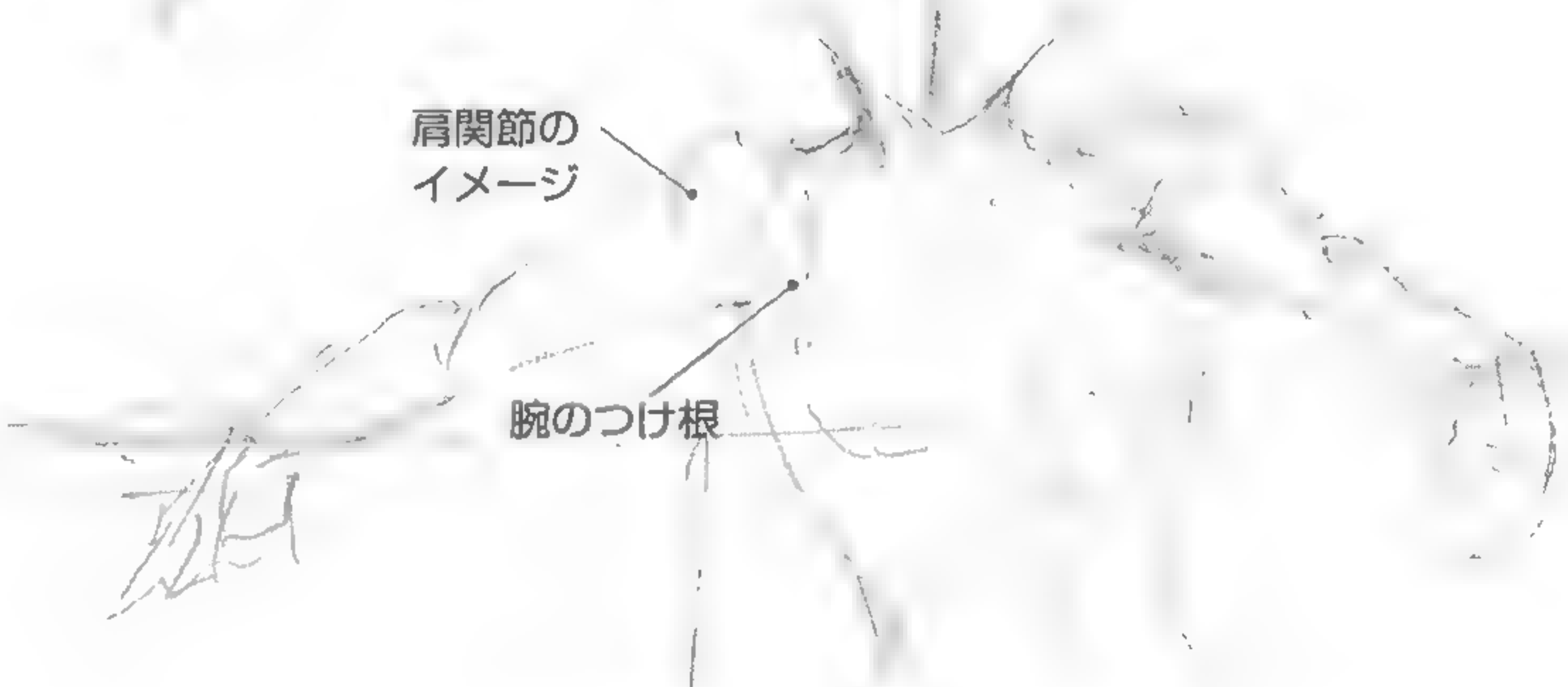
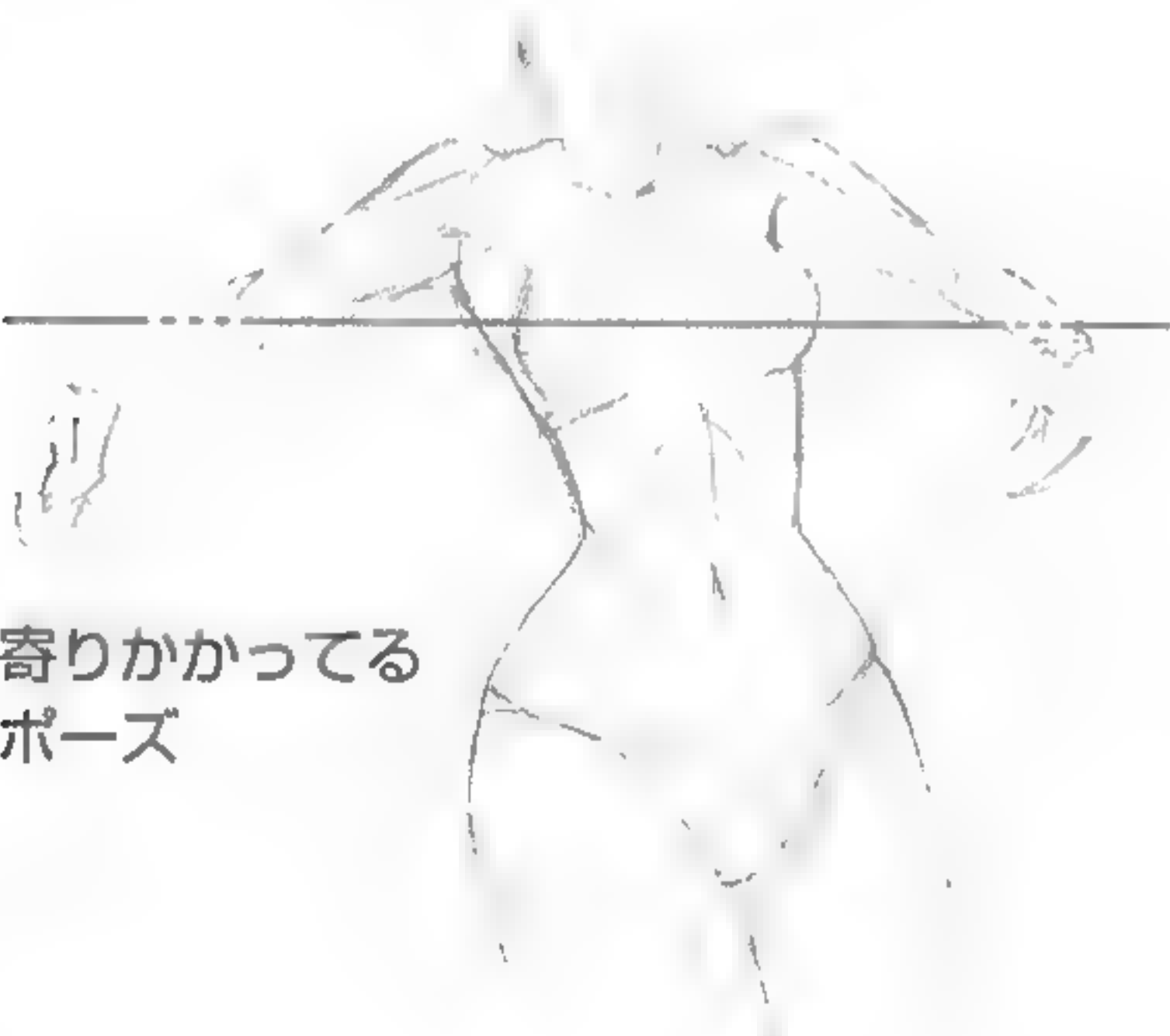
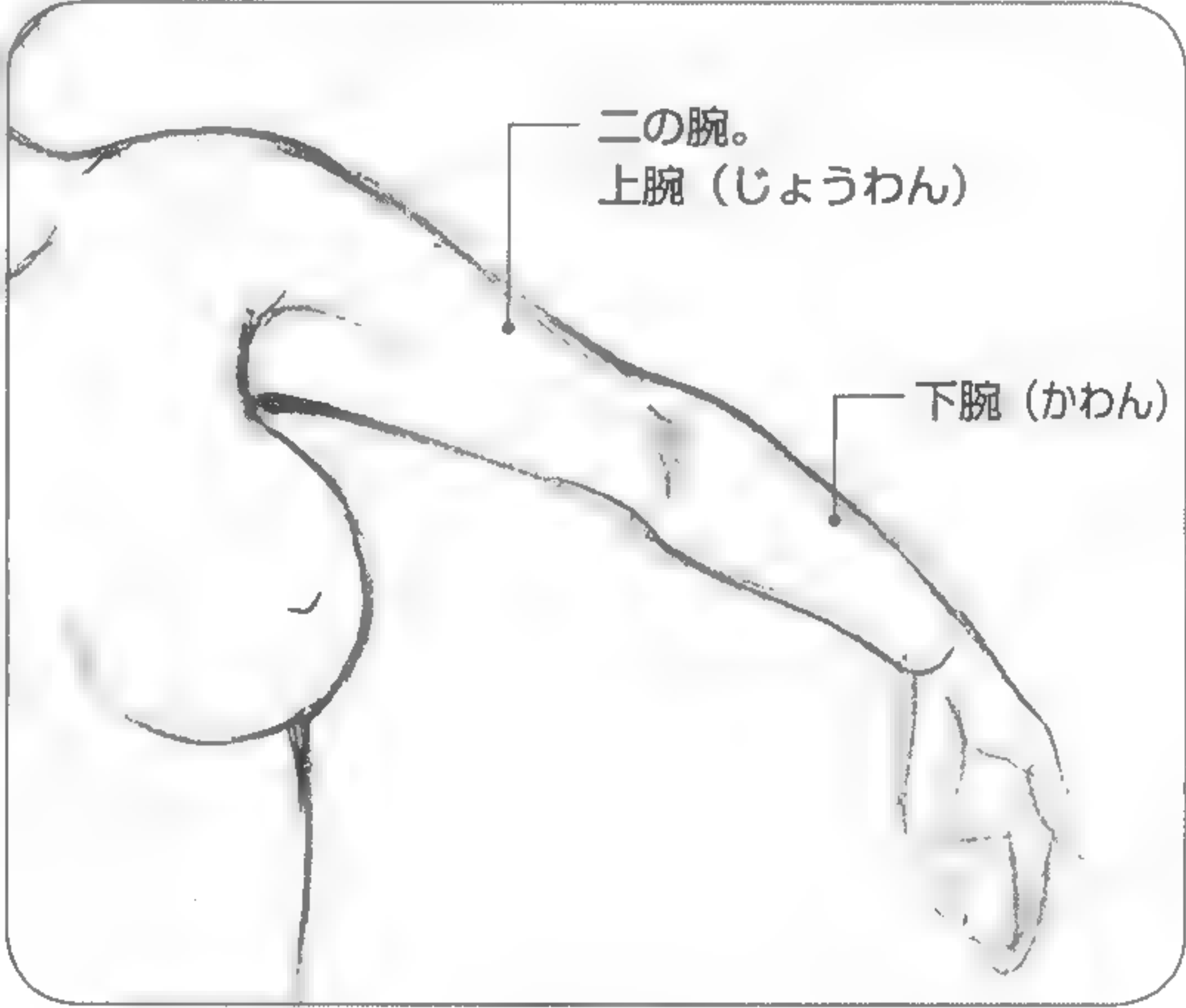
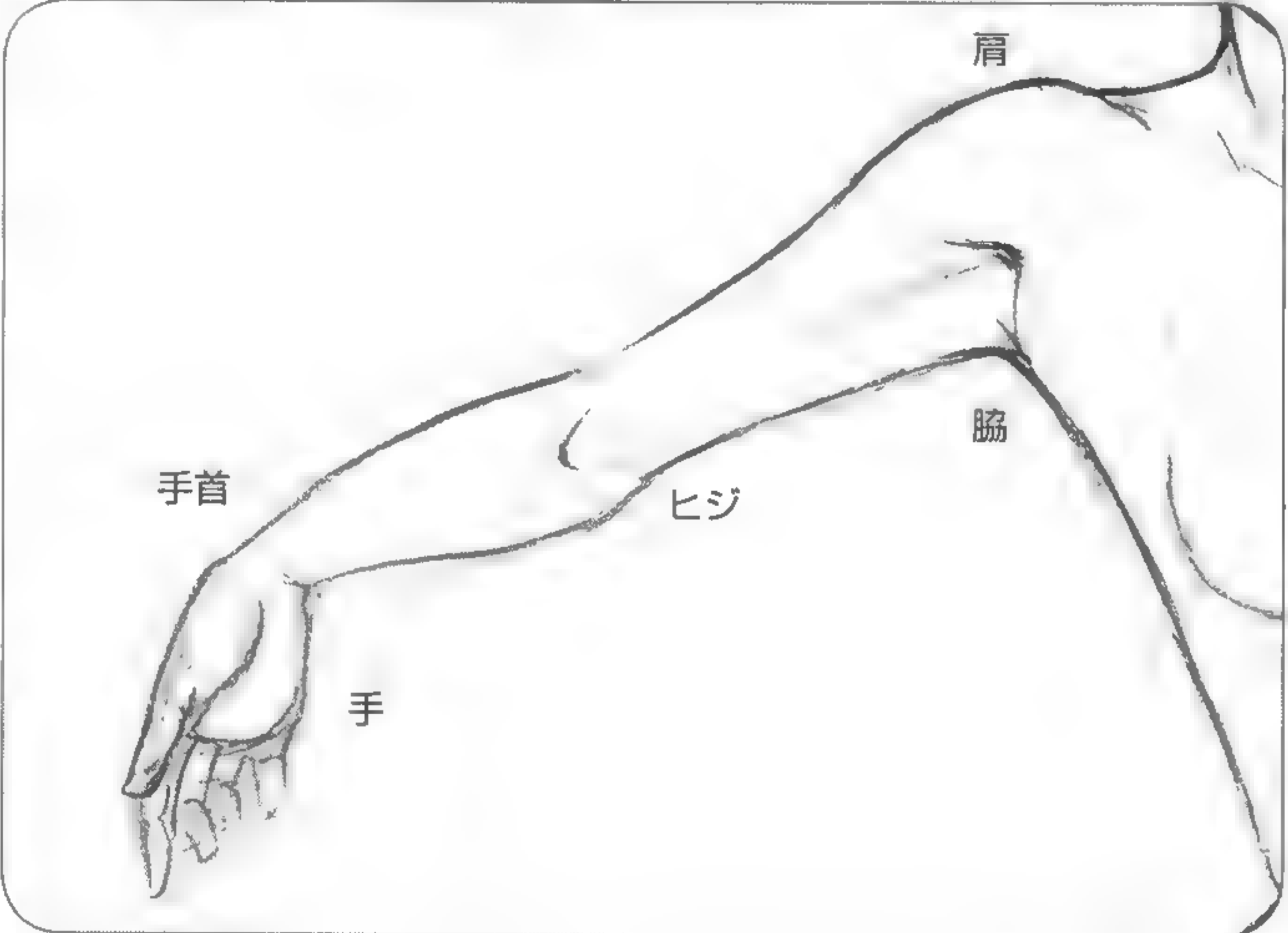


腕

美しい腕のラインを描こう

腕の作画

腕を構成するパーツと名称



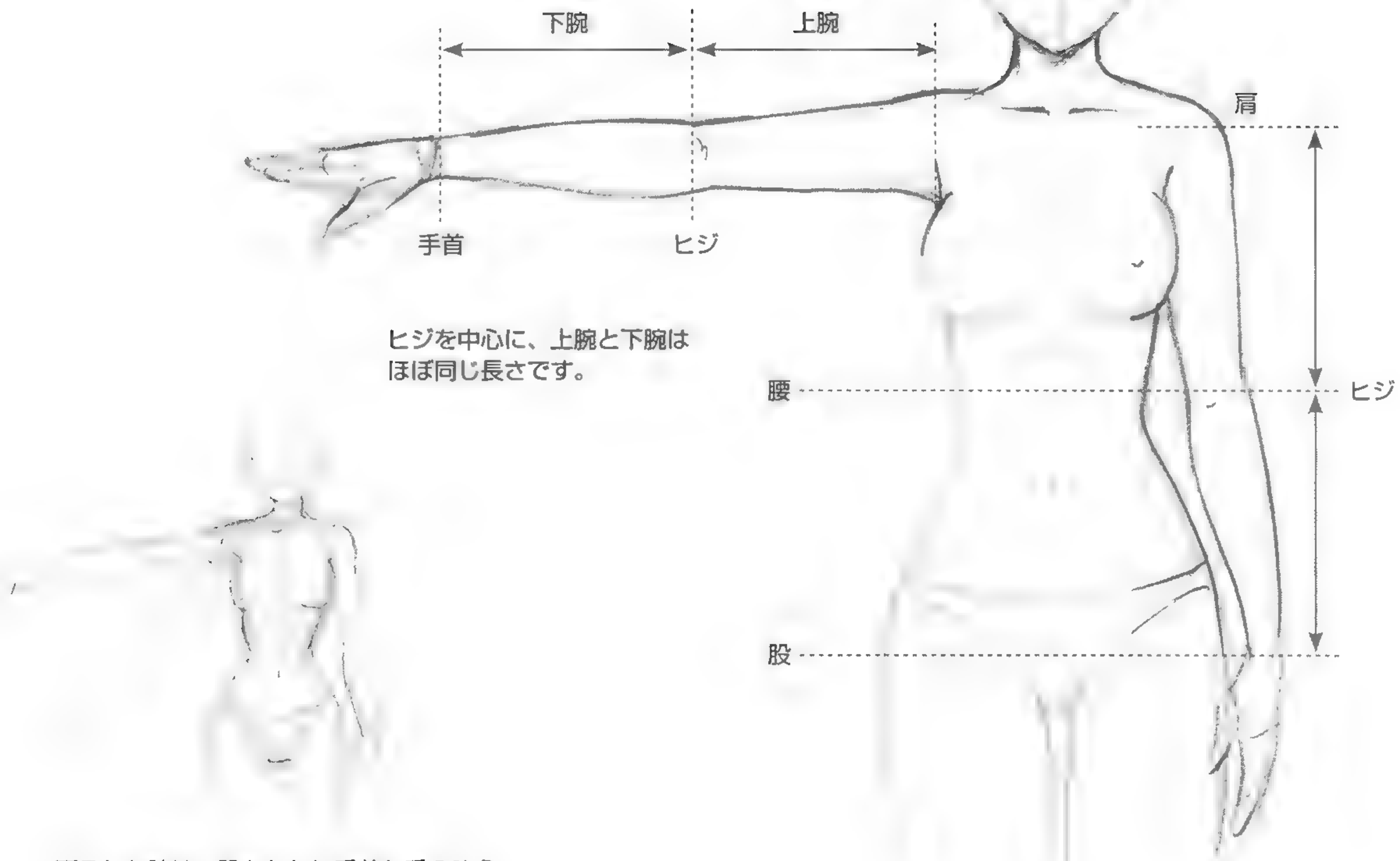
肩と上胸部の構造を基盤にして描かれたボディデッサン

ヒジの位置は腰あたり

胴体や腕の長さのデザインしただいでは、理屈通りに描いてもバランスが変に見えることがあります。

長さと言線の特徴

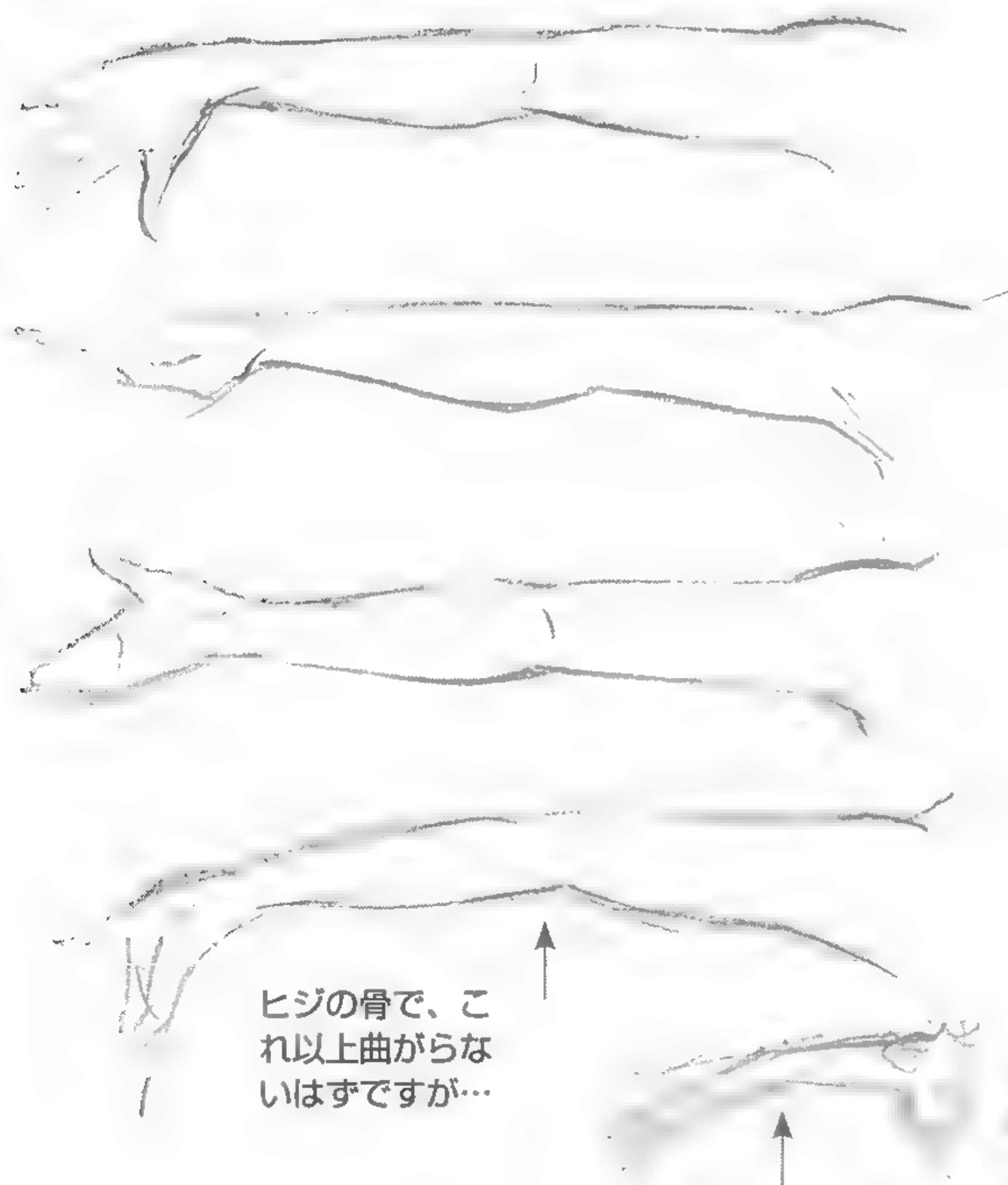
一般的な、胴体と腕の長さの関係



下ろした腕は、股あたりに手首か手のひらがくる長さで、ヒジはだいたい腰の位置。

● 腕のラインの変化

横に伸ばした腕。手のひらの向きに応じて、腕のラインは変わります。



腕のラインは二段階で細くなる



腕の動きと肩

肩は腕と胴体の接続ポイント。
胴体をとらえるのが、肩、腕を描く第一歩です。

● 胴体をとらえよう

パーツとしての肩の丸みがほとんど見えない構図です。

胸を張る…両肩を後ろに引いたポーズ

背中側のラインは胴体の厚みの違いで2タイプあります。

A. 胴体が厚いタイプの場合

B. 細身、スレンダータイプの場合

● 肩の曲線の特徴

普通に腕を下ろしている場合

腕を後ろに引く

丸さに、肩の筋肉らしさが現れます。

丸いシルエット

波線状のライン

腕が後ろに引かれることで、筋肉のラインが現れます。

腕のつけ根はだ円をとらえます。腕本体の根本として利用します。

腕のつけ根のだ円は、服の袖つき部分をイメージしてもOK。服飾的にはアームホールといいます。

肩の筋肉で、腕の太さのイメージが変わります。子どもっぽいキャラは少なめ、大人ふうキャラは豊かに肉づけしましょう。

実際には肩関節の位置は動きませんが、感覚的に○でとらえた関節が後ろに引かれる、というイメージでアタリをとってもOK。

腕のポーズに学ぼう

伸ばした腕

両肩、両ヒジ、両手首を
平行にとります。

● 腕を前に差し出す

手のひらを上に向
けた場合。腕のラ
インが変わります。

手首を下に
曲げた場合

● 歩く

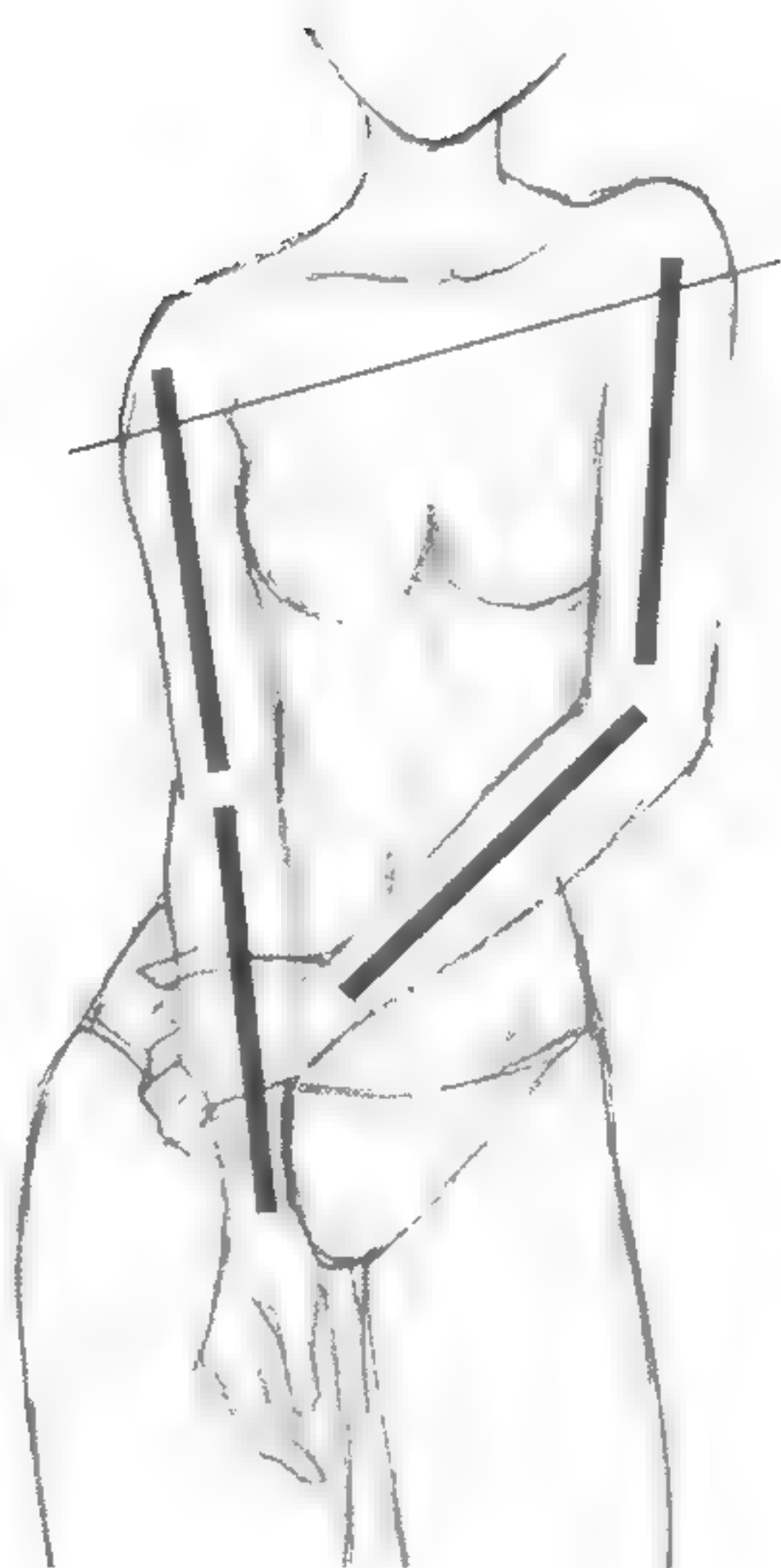
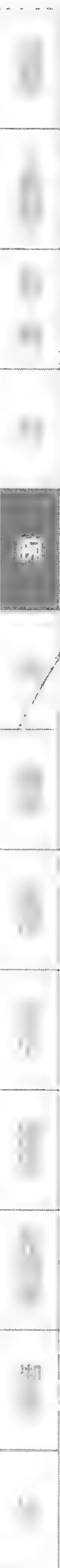
前に出したヒジの位置は
胸を目安にしますが、実
際にやってみて確認する
ことも必要です。

フカンの立ちポーズ・
ラフデッサン。ここ
から歩くポーズにし
ます。

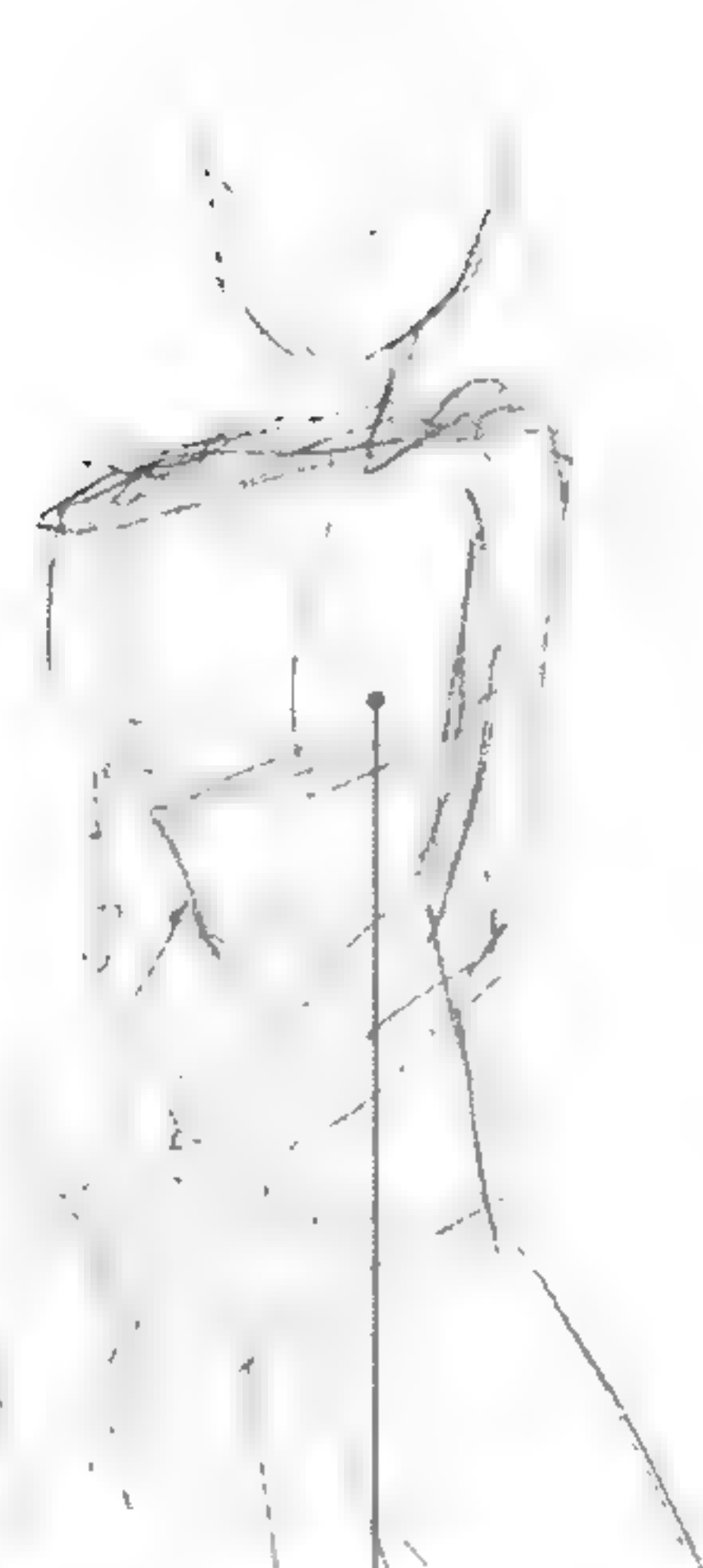
腰を目安にヒジの
位置をとります。

腕を交差させる

肩を傾けて片腕
をつかむ



肩ラインの傾きにあわせてアンダーバストラインもナナメにとっていますが、仕上がりでは乳房はこんなに傾けないほうが自然に見えます。



参考：普通にしている時

重ねてみた場合。ほんのちよつとの上げ下げです。

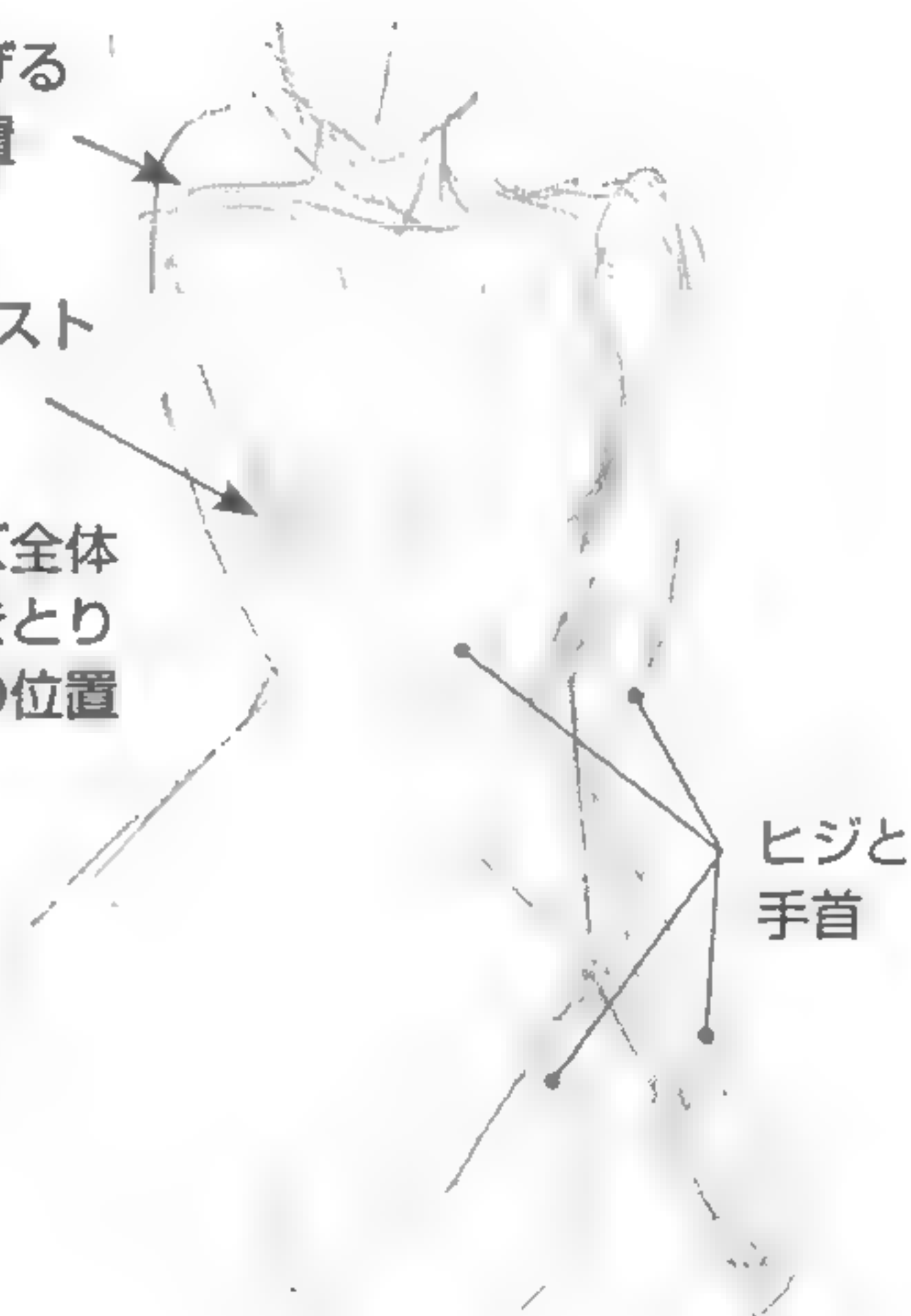
両肩を上げて
腕を交差



肩を上げる
前の位置

アンダーバスト
の目安

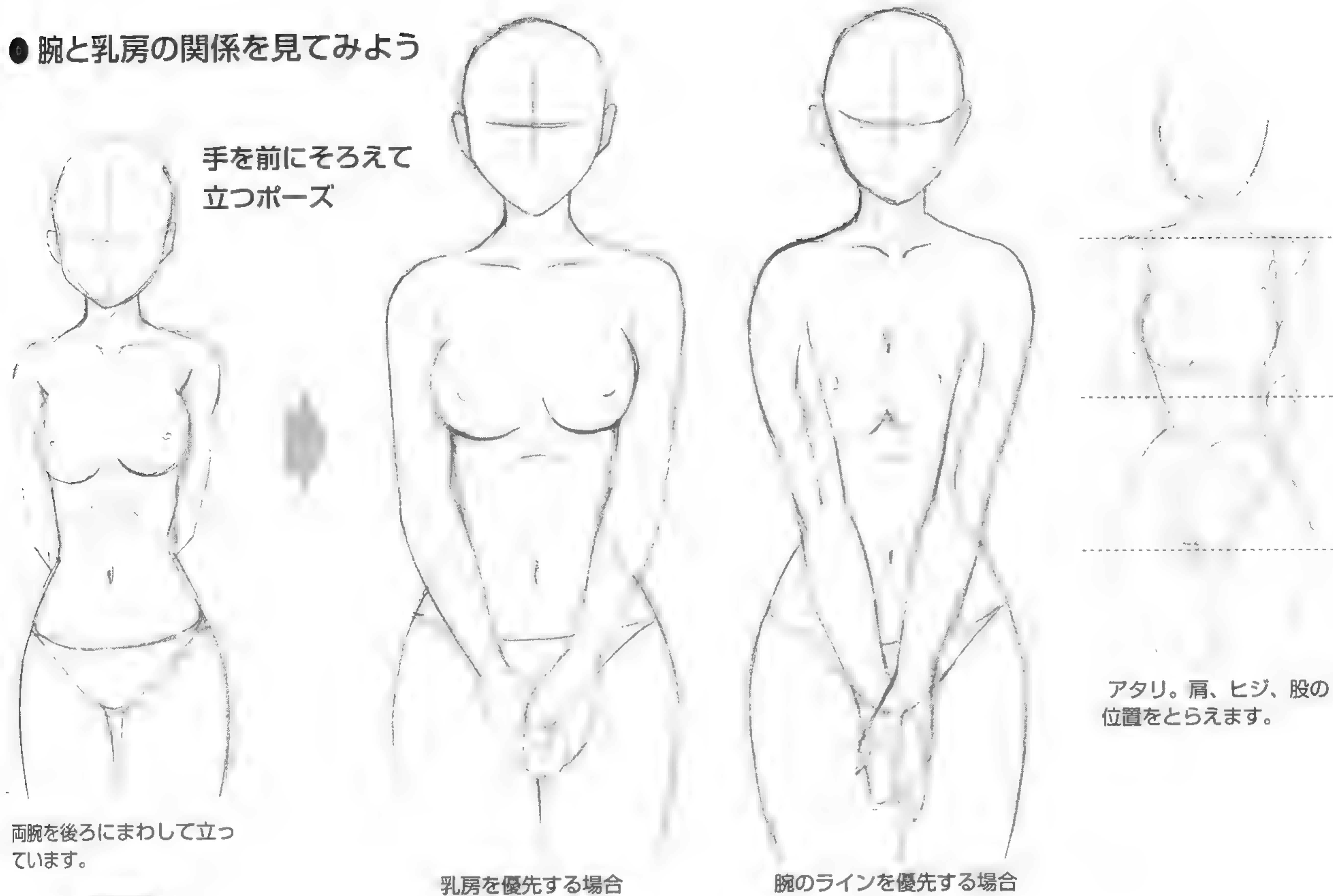
アタリ。ポーズ全体の
シルエットをとり
ながら、関節の位置
をおさえます。



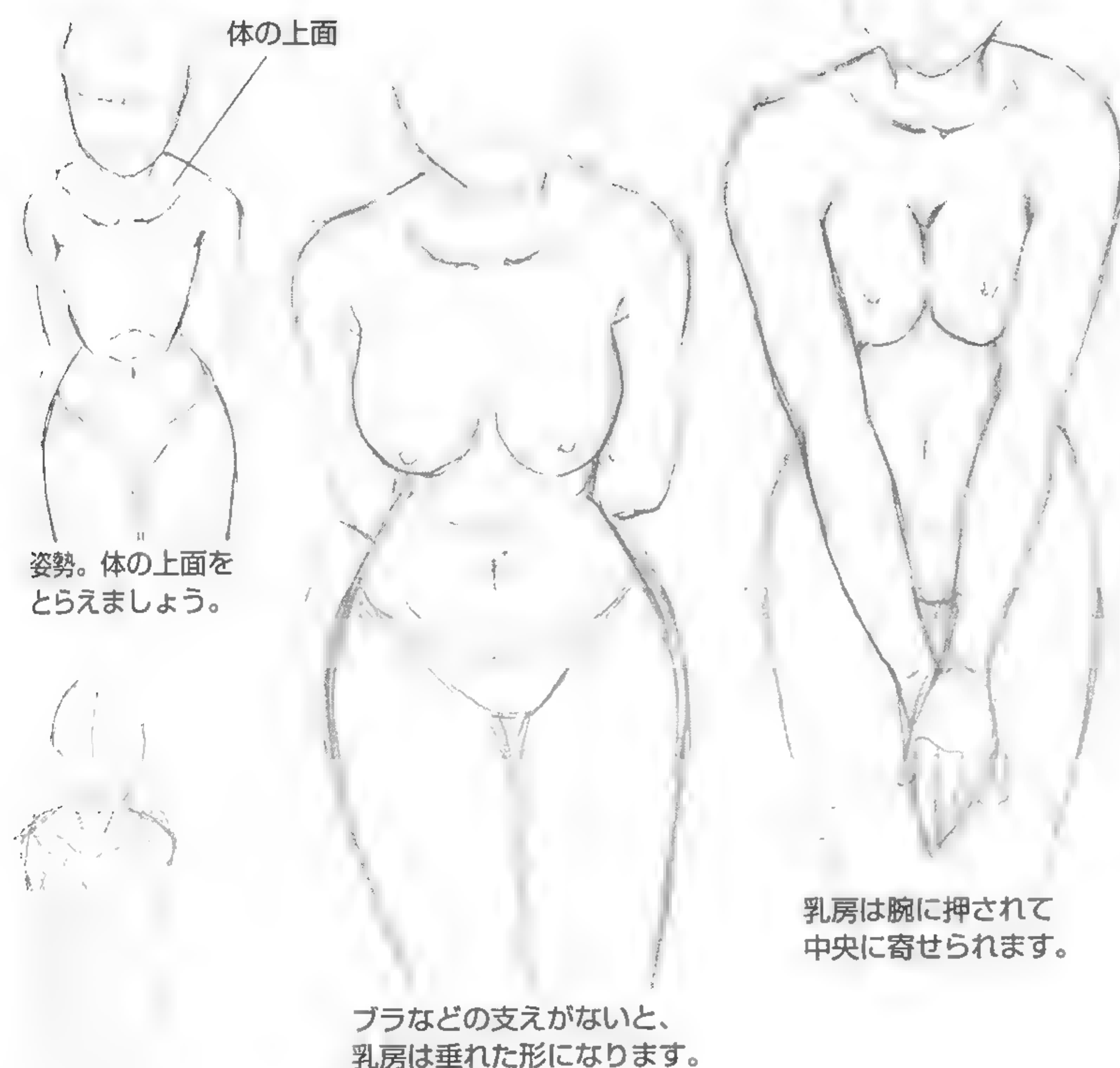
ヒジと
手首

デッサン。
します。

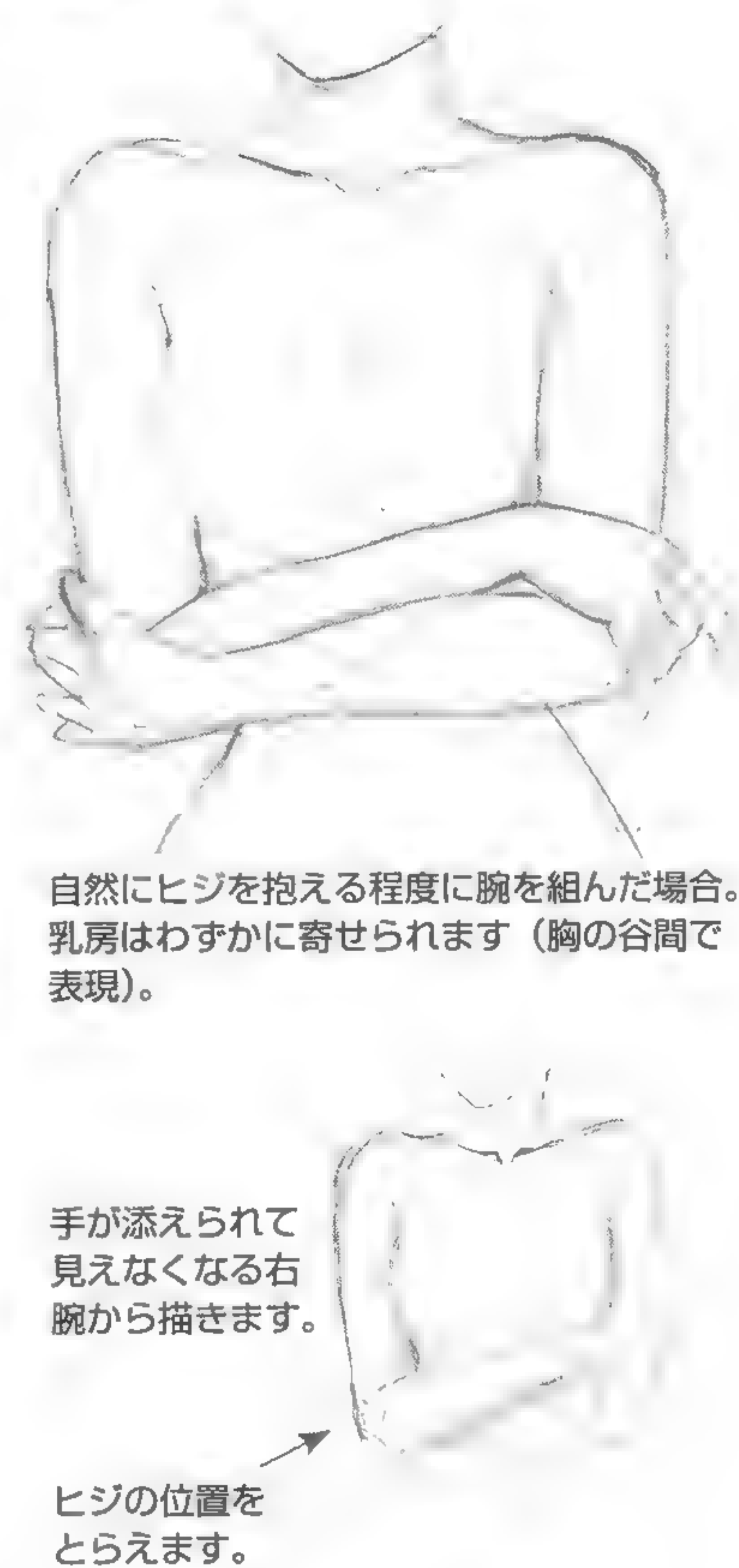
● 腕と乳房の関係を見てみよう



お辞儀をする

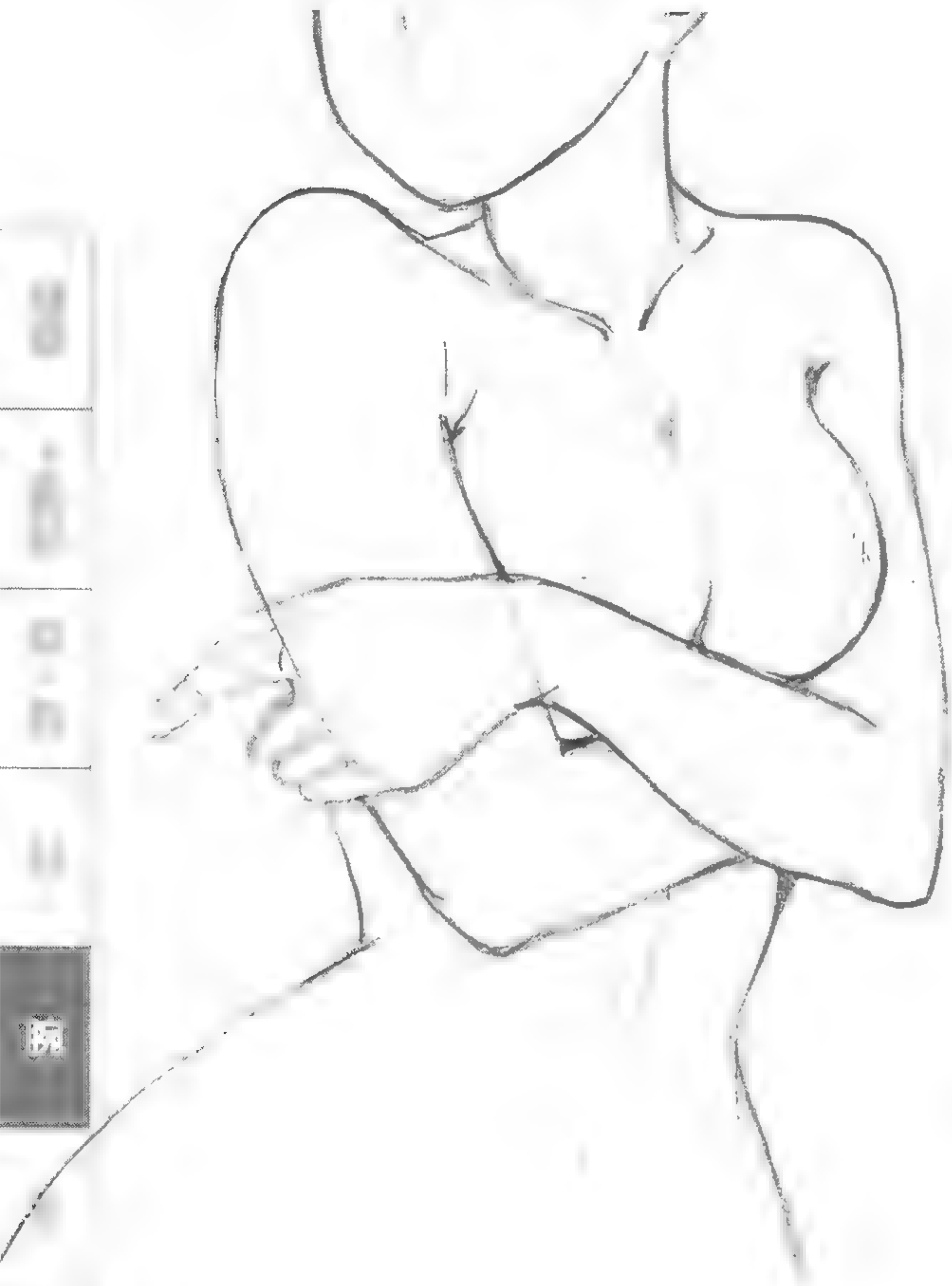


胸の下で腕を組む



アタリでイメージをつかみます。

乳房を支えるように腕を組む



① 下の腕を描きます。



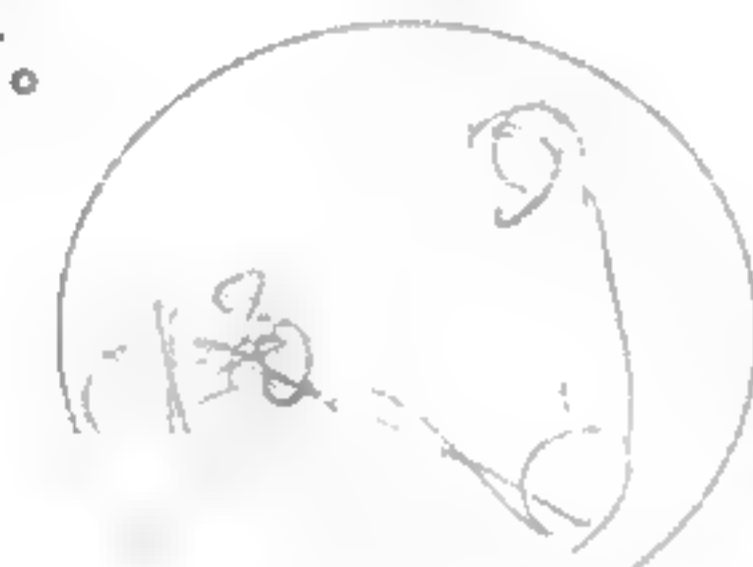
② 上に乗せる手のアタリを入れます。



③ 肉づけします。



④ 形を整えます。

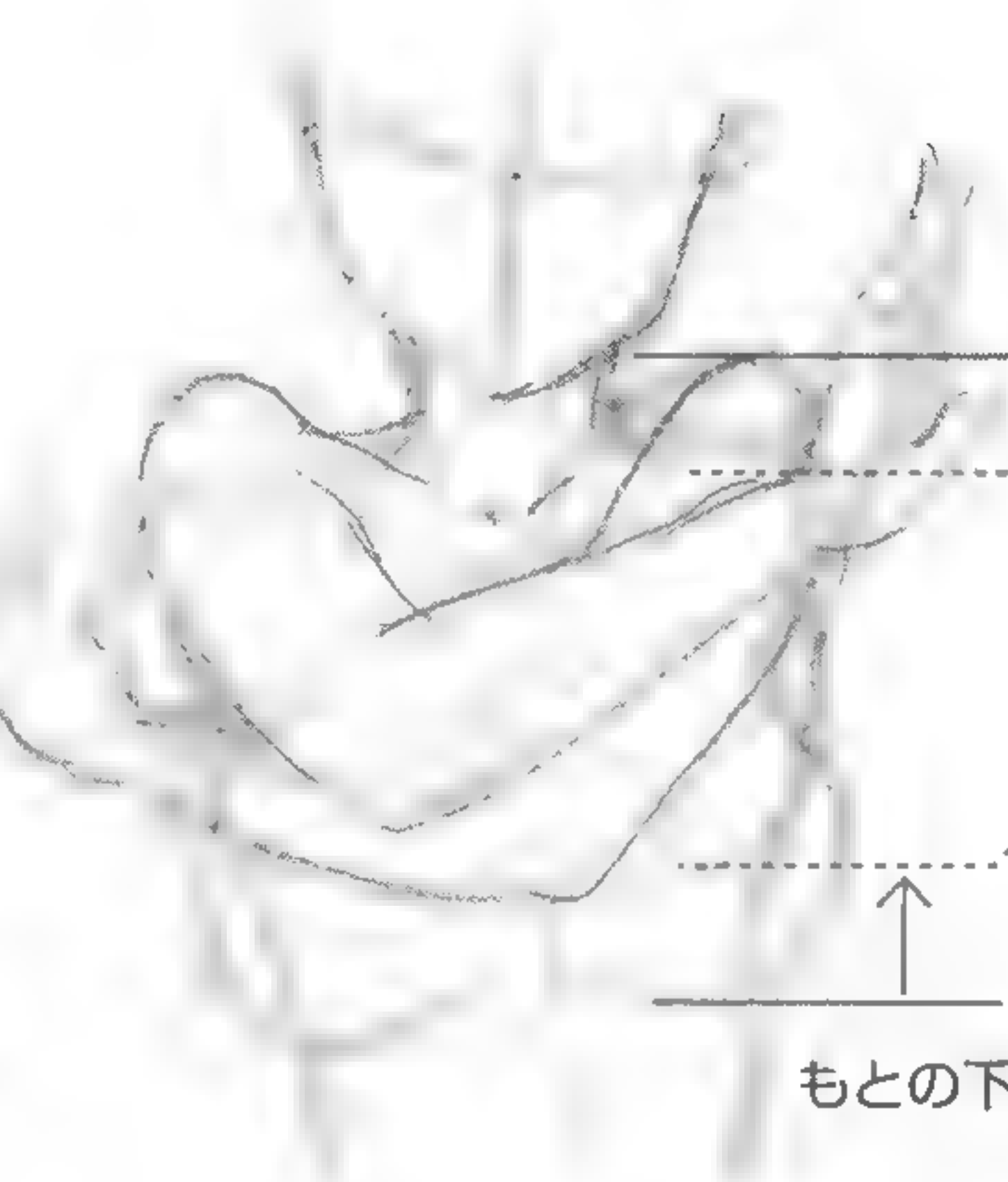


②の左腕のアタリ。肩・ヒジ・手首の位置をとります。

胸の前で両腕を交差する



腕に隠れている部分

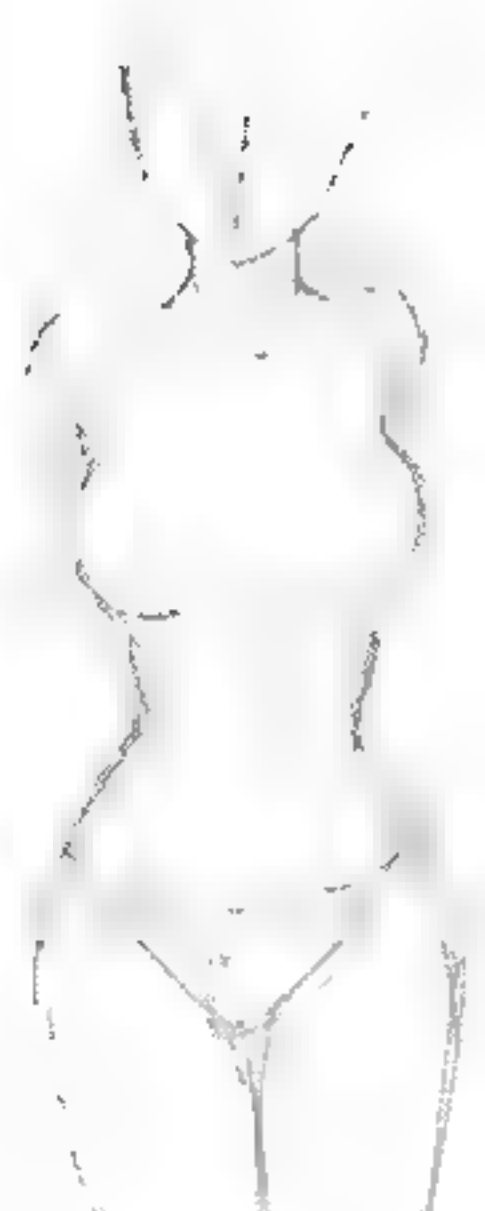


上がった肩

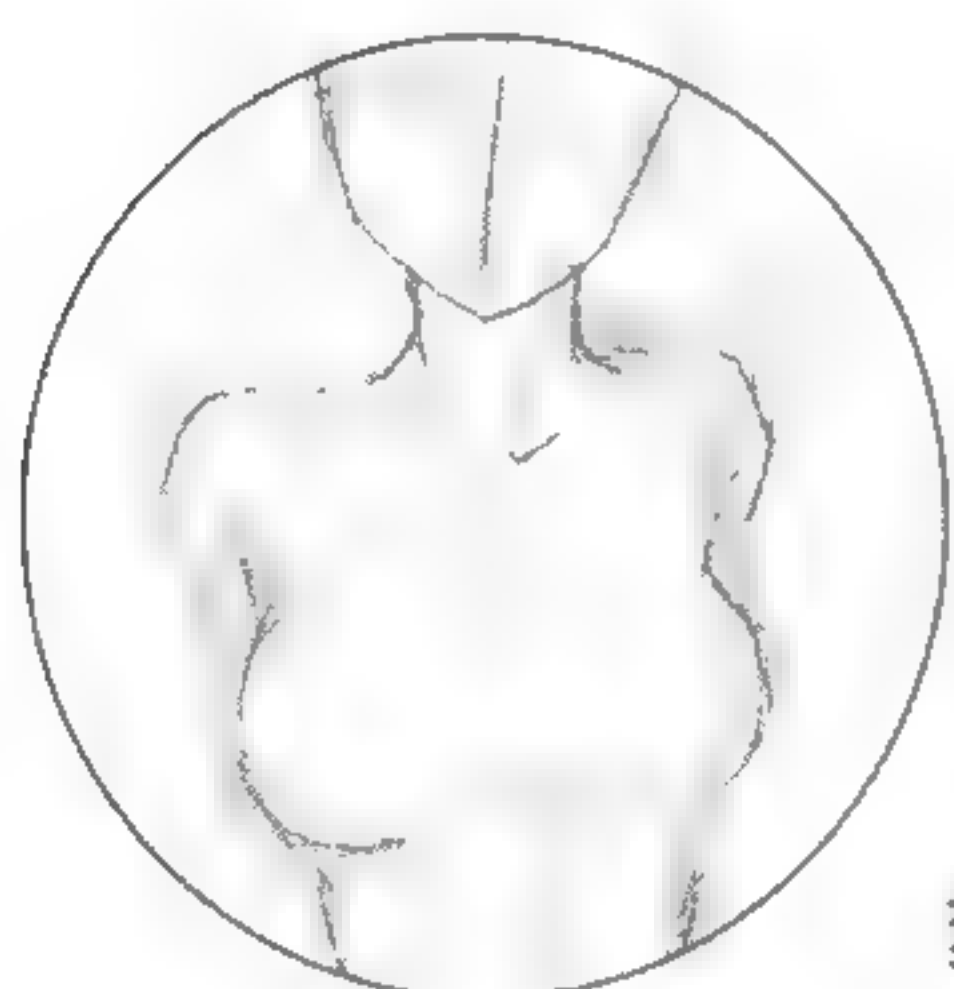
もとの肩の位置

上がった下乳
(アンダーバスト)の位置

もとの下乳位置



立ちポーズ

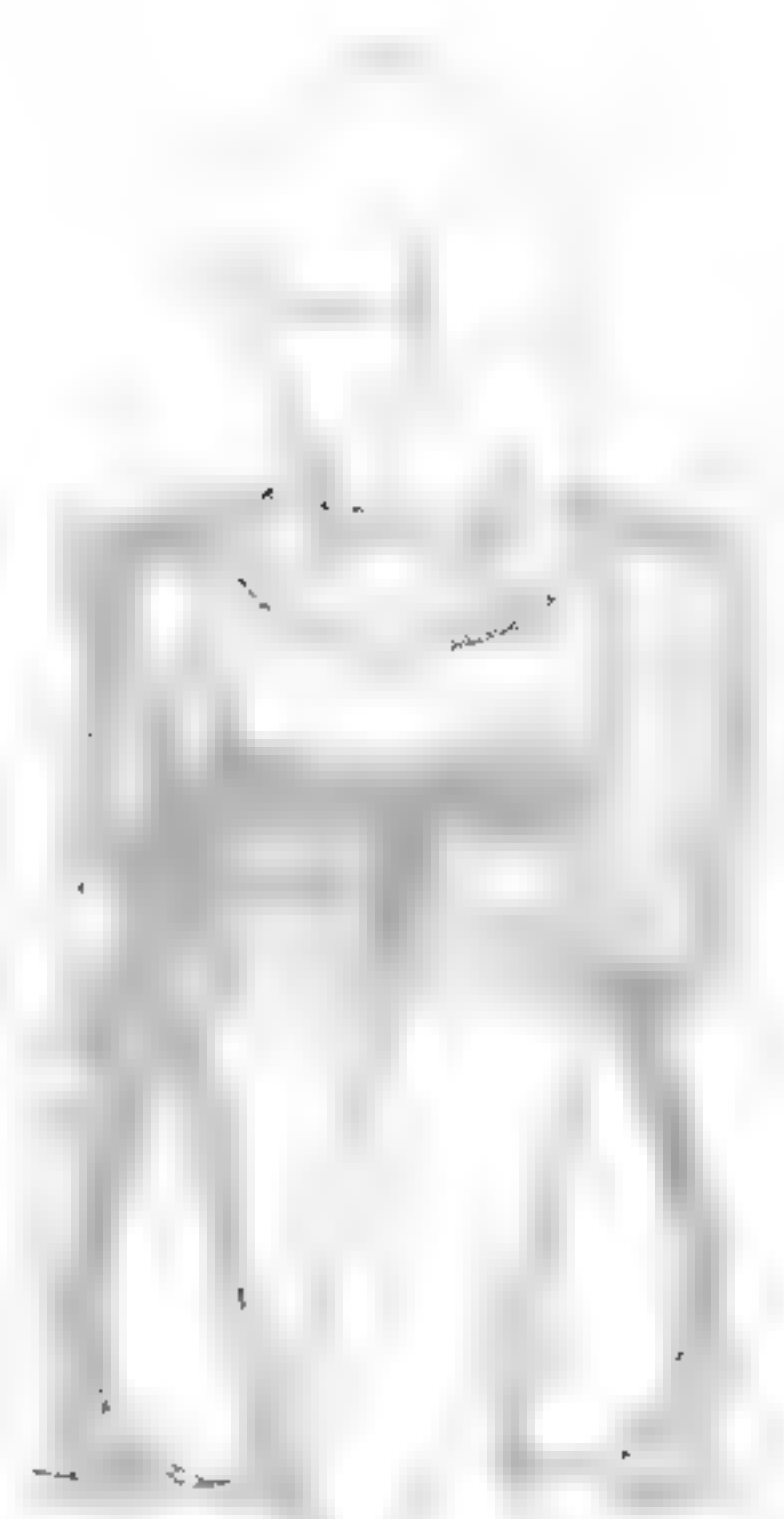


変化を見てみよう

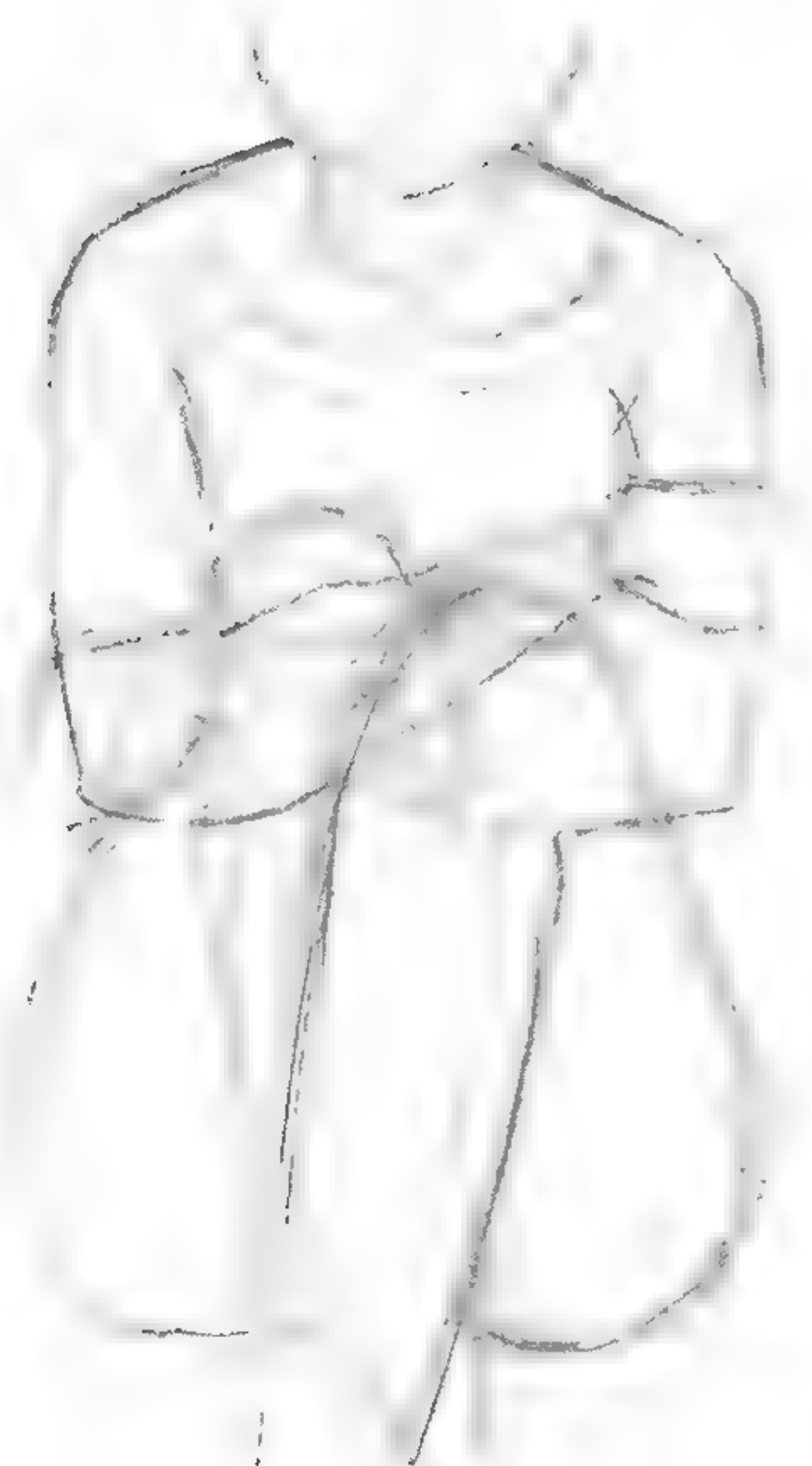
体育座りの腕組み



ポーズのアタリ



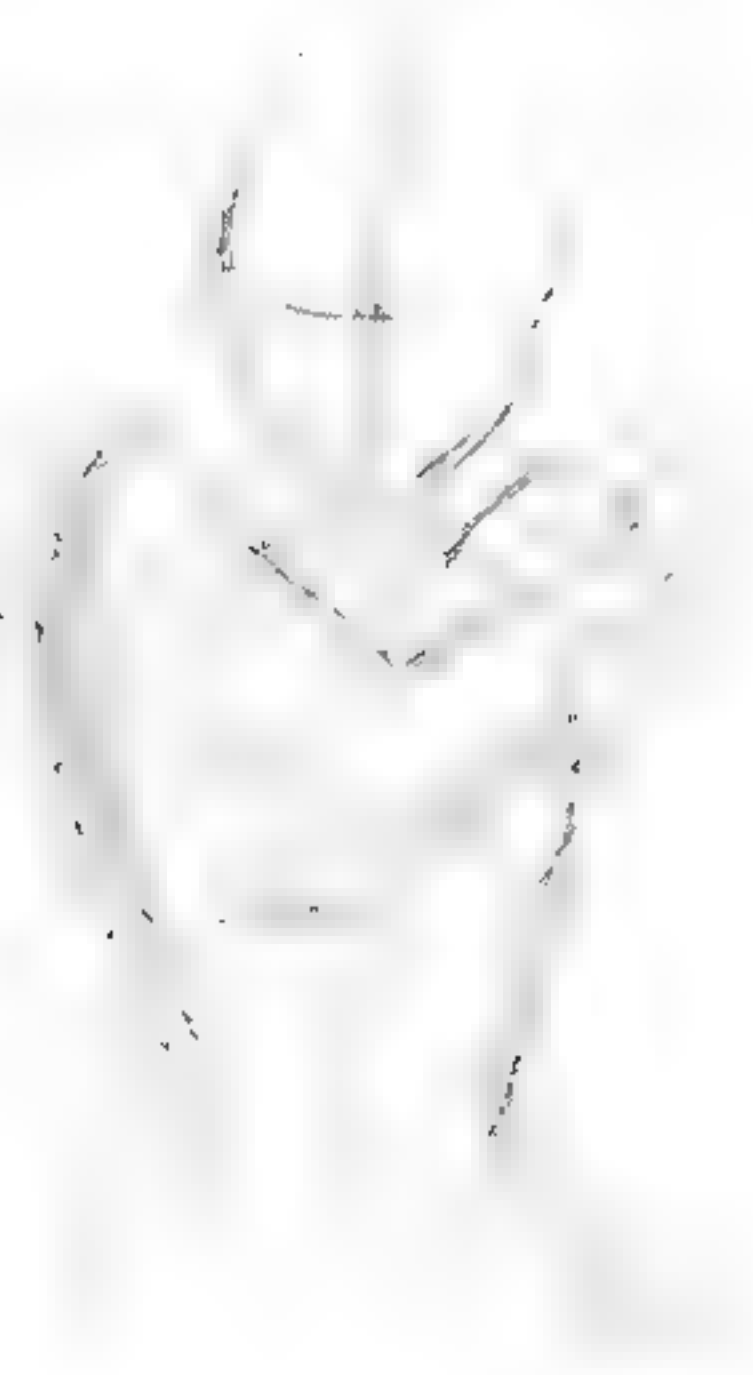
ラフデッサン



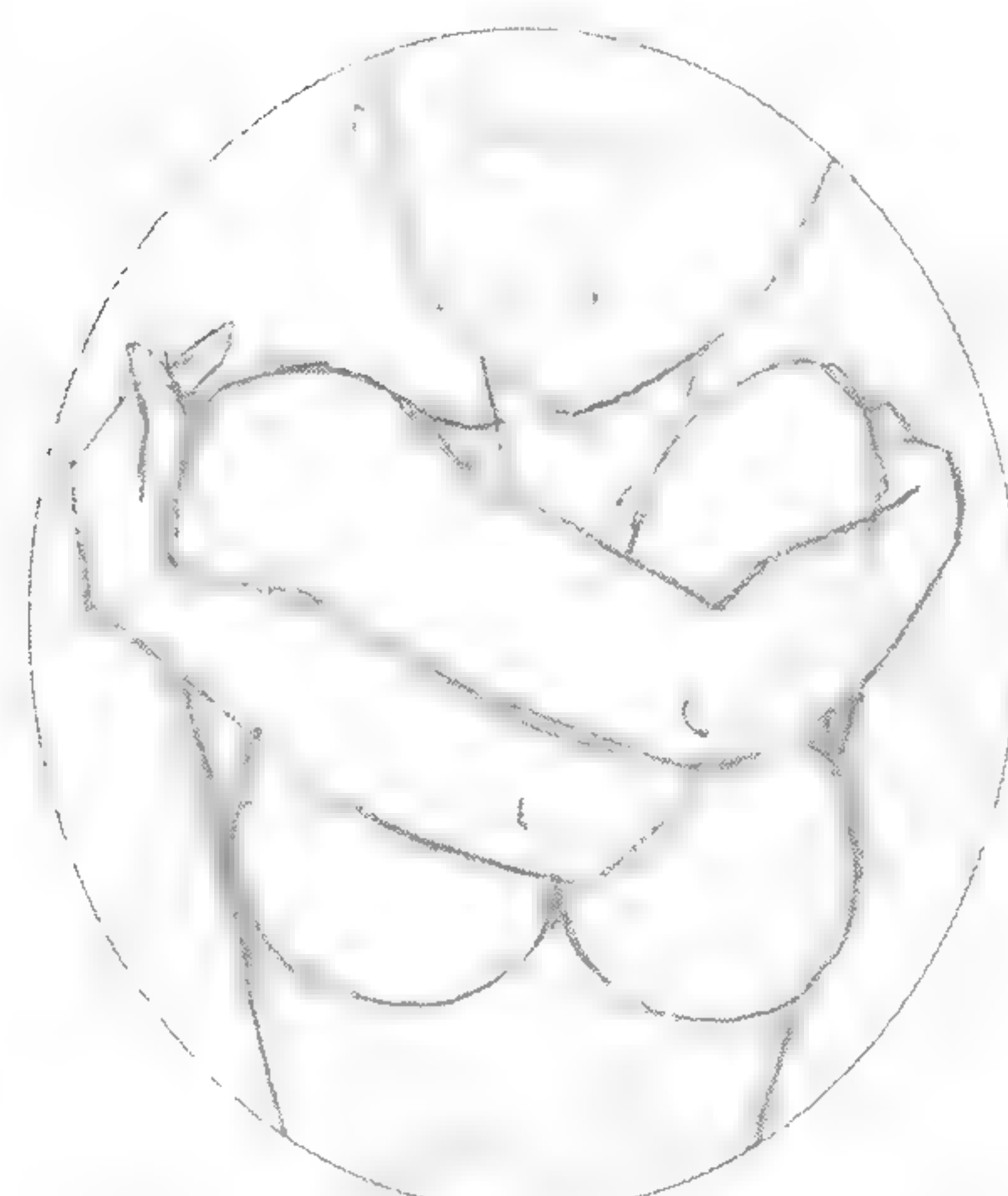
隠れる部分の作画。脚のポーズ、ヒザまわりを描き込んでから腕を描きます。



両肩を抱きかかえる



腕に圧迫された乳房の形



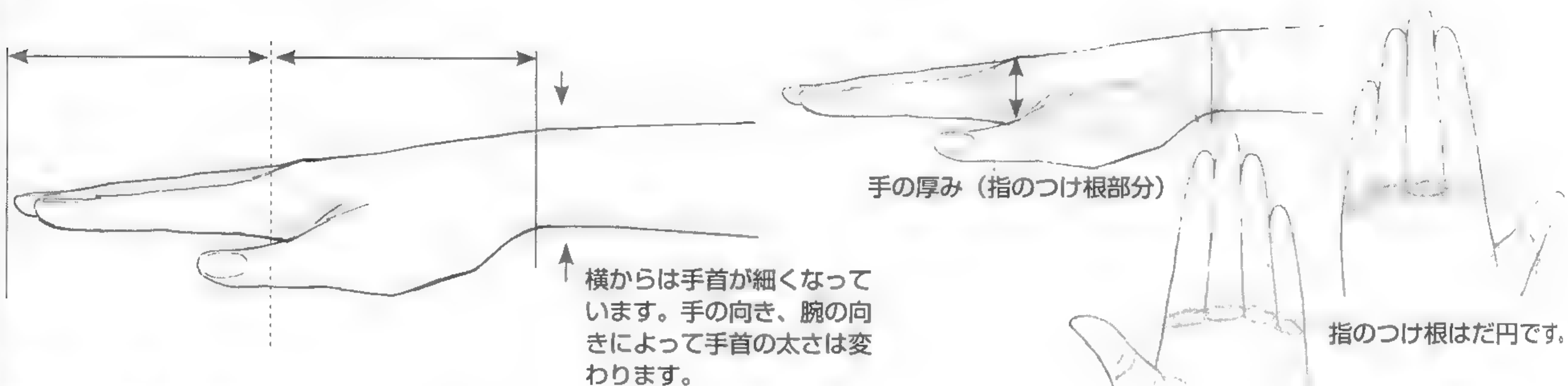
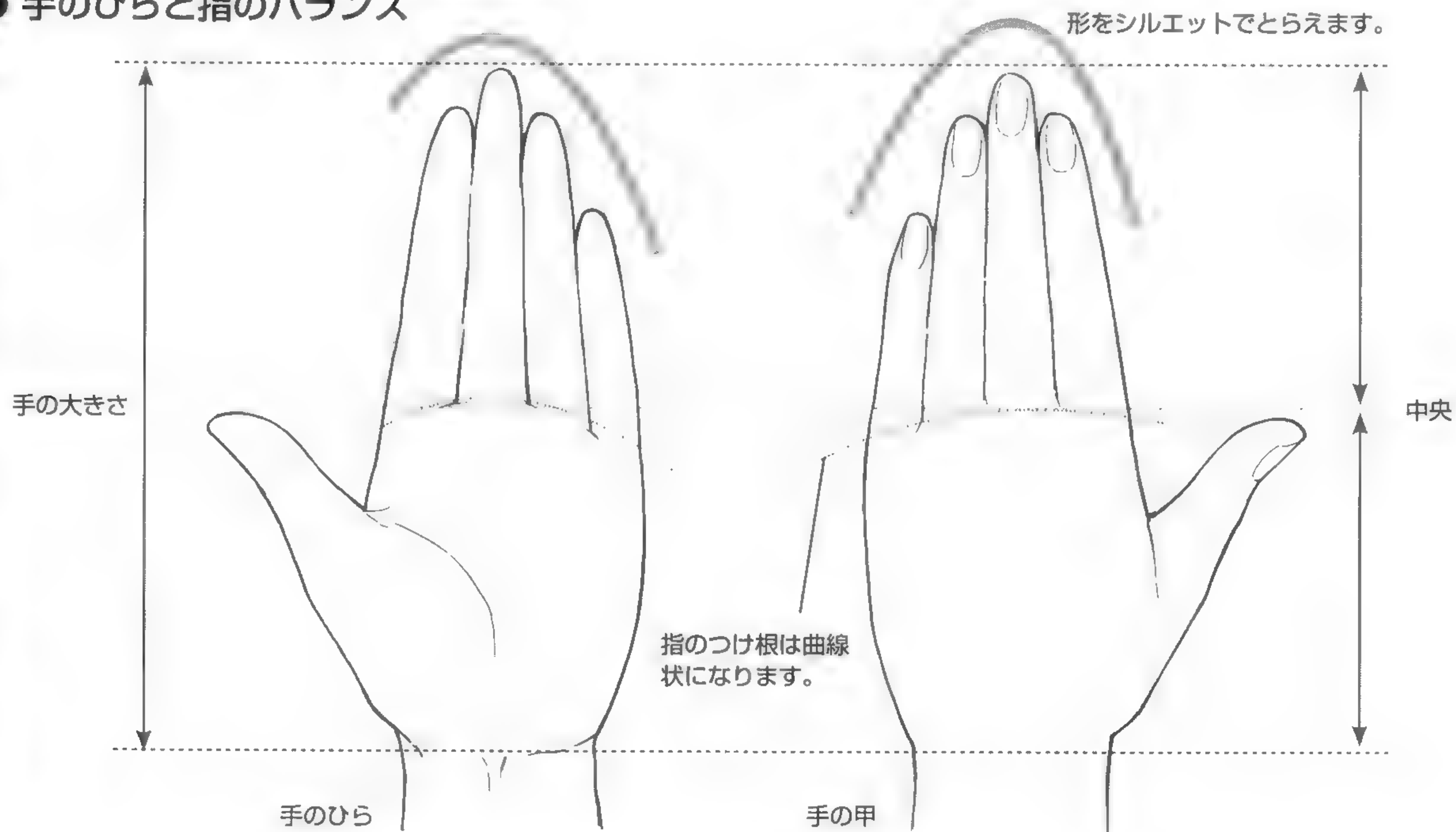
スタイルの違い（乳房の位置が少し下にある場合など）によっては隠れないこともあります。

手

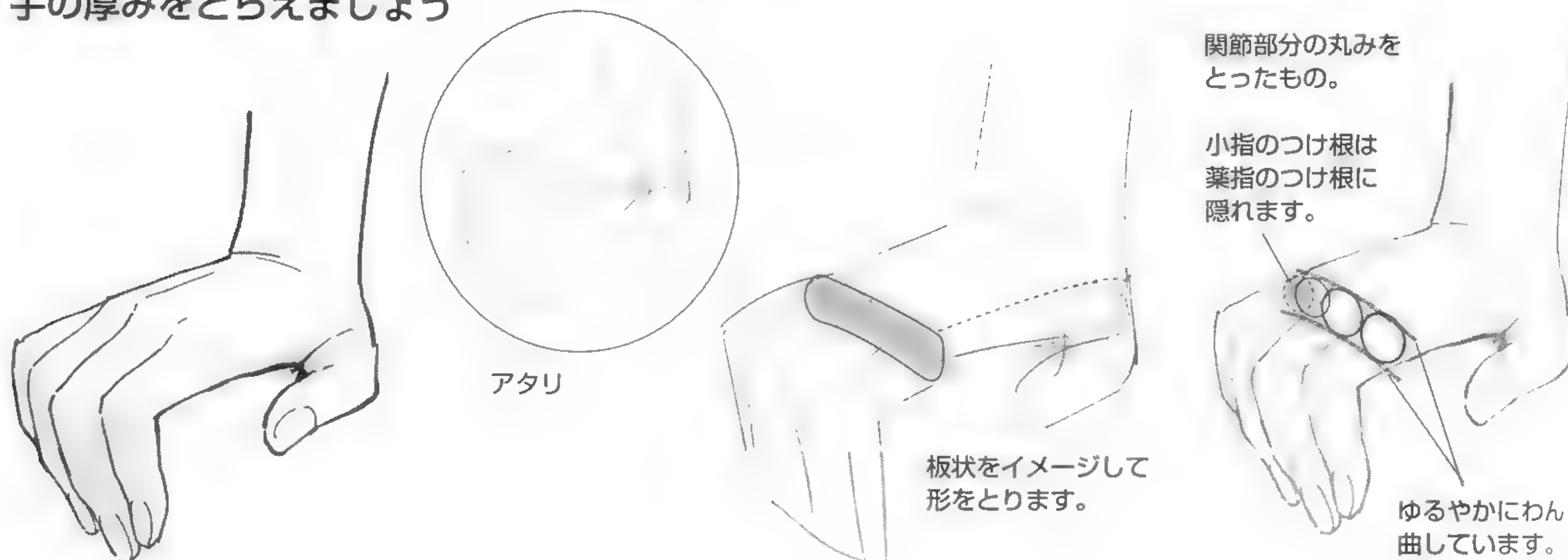
セクシーキャラの手のしぐさを学ぼう

手の作画

● 手のひらと指のバランス



● 手の厚みをとらえましょう



作画手順



関節を理解することは大切ですが、関節を意識しすぎるとかえってわからなくなります。雰囲気大切に、大づかみに単純化してとらえることから始めましょう。



右手

右手

左手

① アタリの作画。形のイメージを描きましょう。手の全体のシルエットです。

② 指のつけ根部分を決めて、指を描き込みます。

参考：指の関節。
構造透視図

左手 ① アタリ。大づかみに形をとります。

人差し指は「線」でOKです。

同じように指を曲げる中指から小指までをひとかたまりにとらえます。

指のつけ根部分を簡単に○でとらえます。

② 指のポーズを線で描きながら肉づけします。



すごく複雑そうなポーズも…



もともとのアタリはこんな感じです。



指のつけ根の○を描き込んで手のひらの厚みをとらえ、指を描き込みます。

鏡に映したり、誰かにポーズをとってもらって描きましょう。

※ デジカメやケータイ写真も便利です。

アタリで学ぶ、手の形

● 合図・サインの手

親指を立てた
ポーズ



関節を描き込んだもの



アタリ。おおよそ
の形をとる単純な
ボックスタイプ。

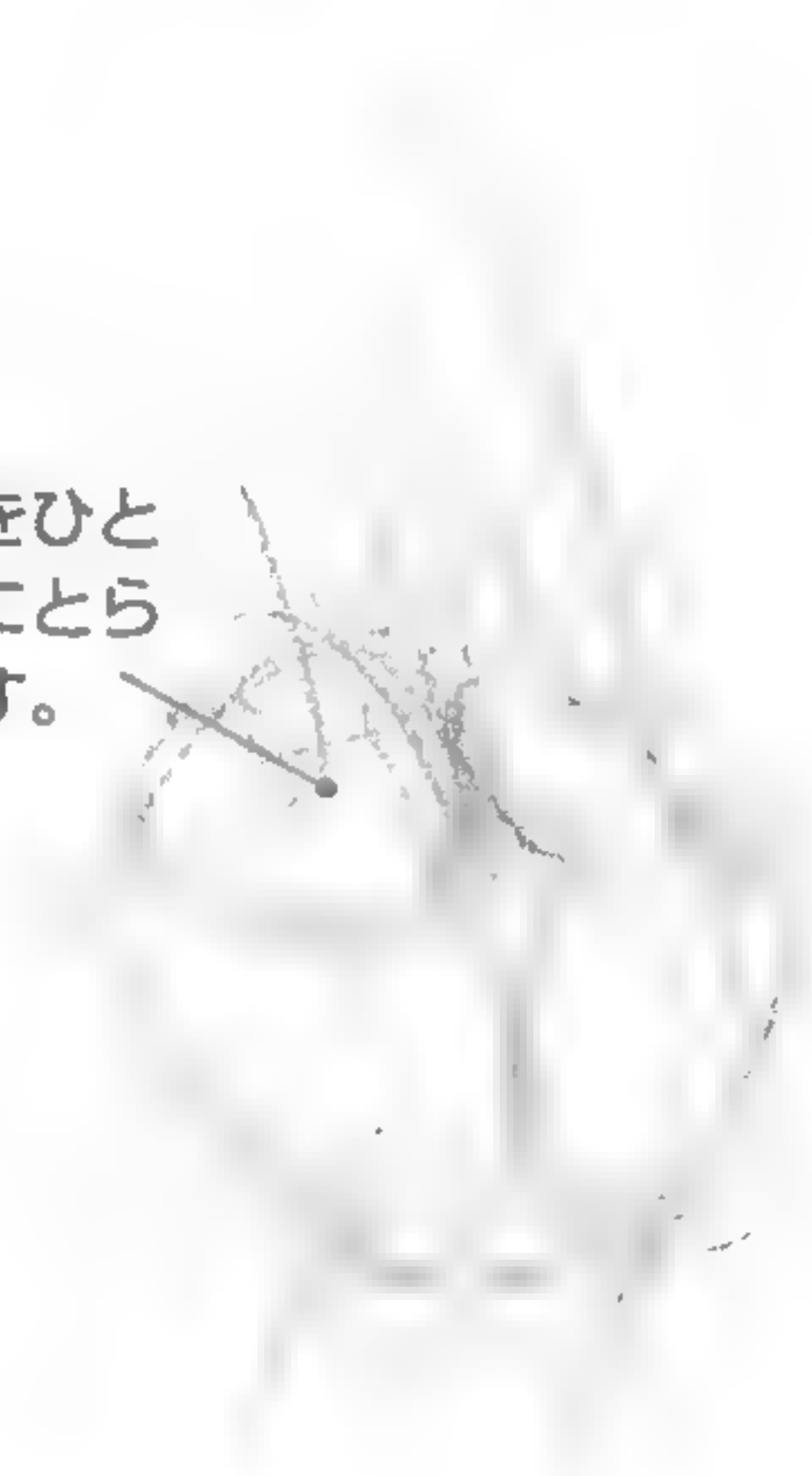


仕上がりイメージを反
映したタイプ。人差し
指を少し起こしている
イメージが、この単純
な図形でわかります。



Vサイン
/ピースサイ
ン/チョキ

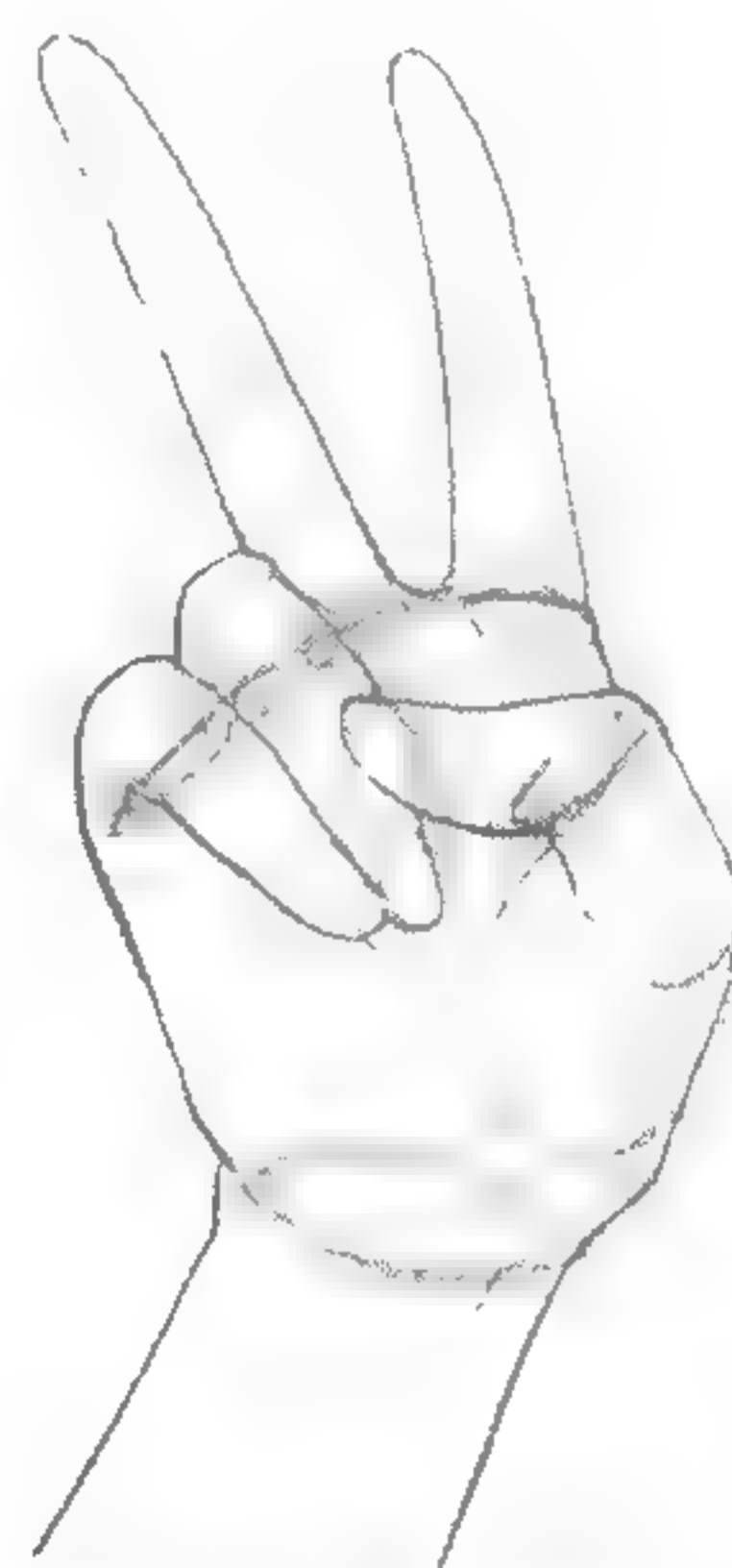
曲げた指をひと
かたまりにとら
えています。



長さの目安

第2 関節の
目安

指のつけ根
のアタリ



指の付け根の関節

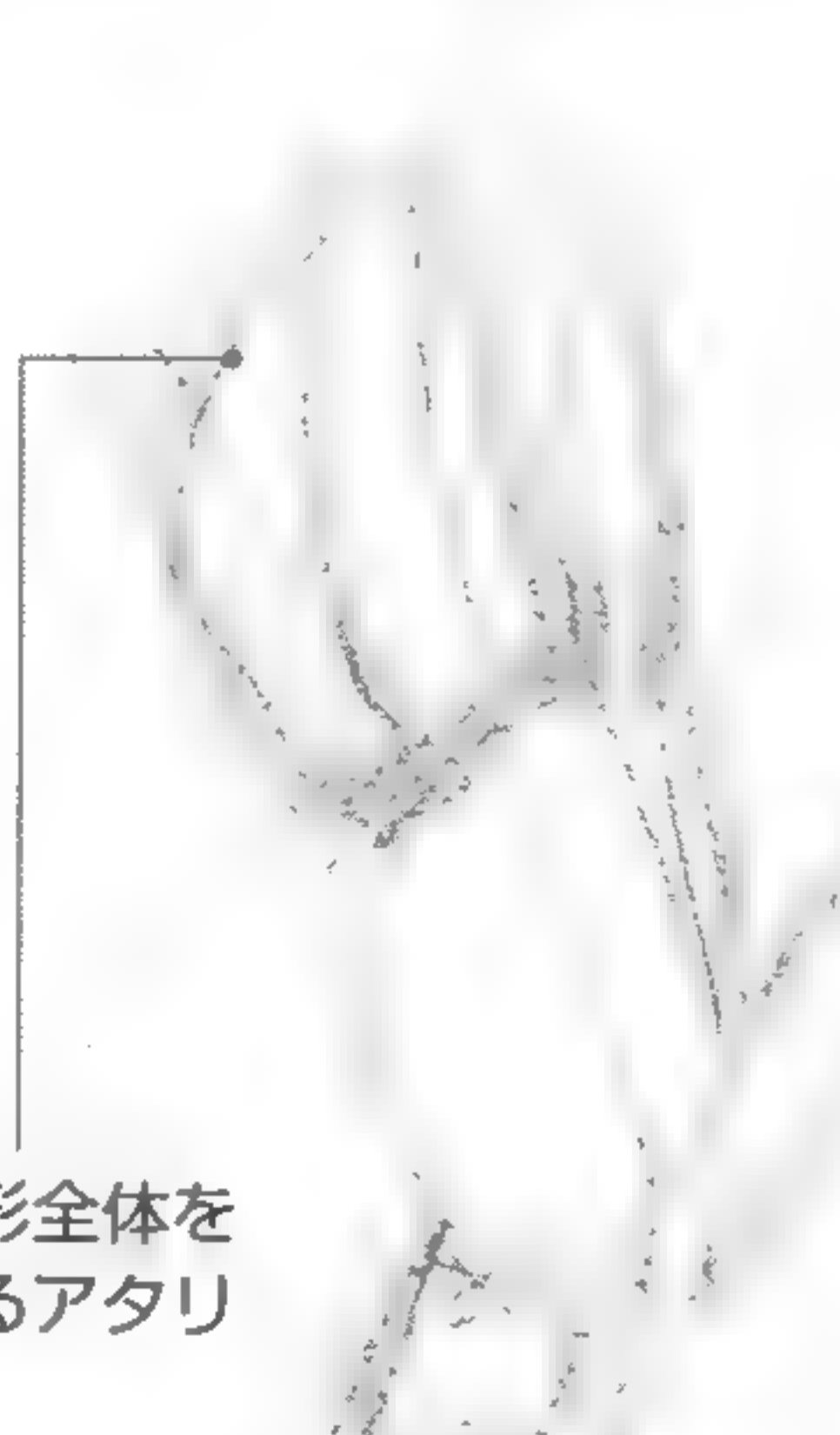


合図
/パー

ひとかたまりに
とらえています。



開いた形全体を
とらえるアタリ



第1 関節

第2 関節

第3 関節

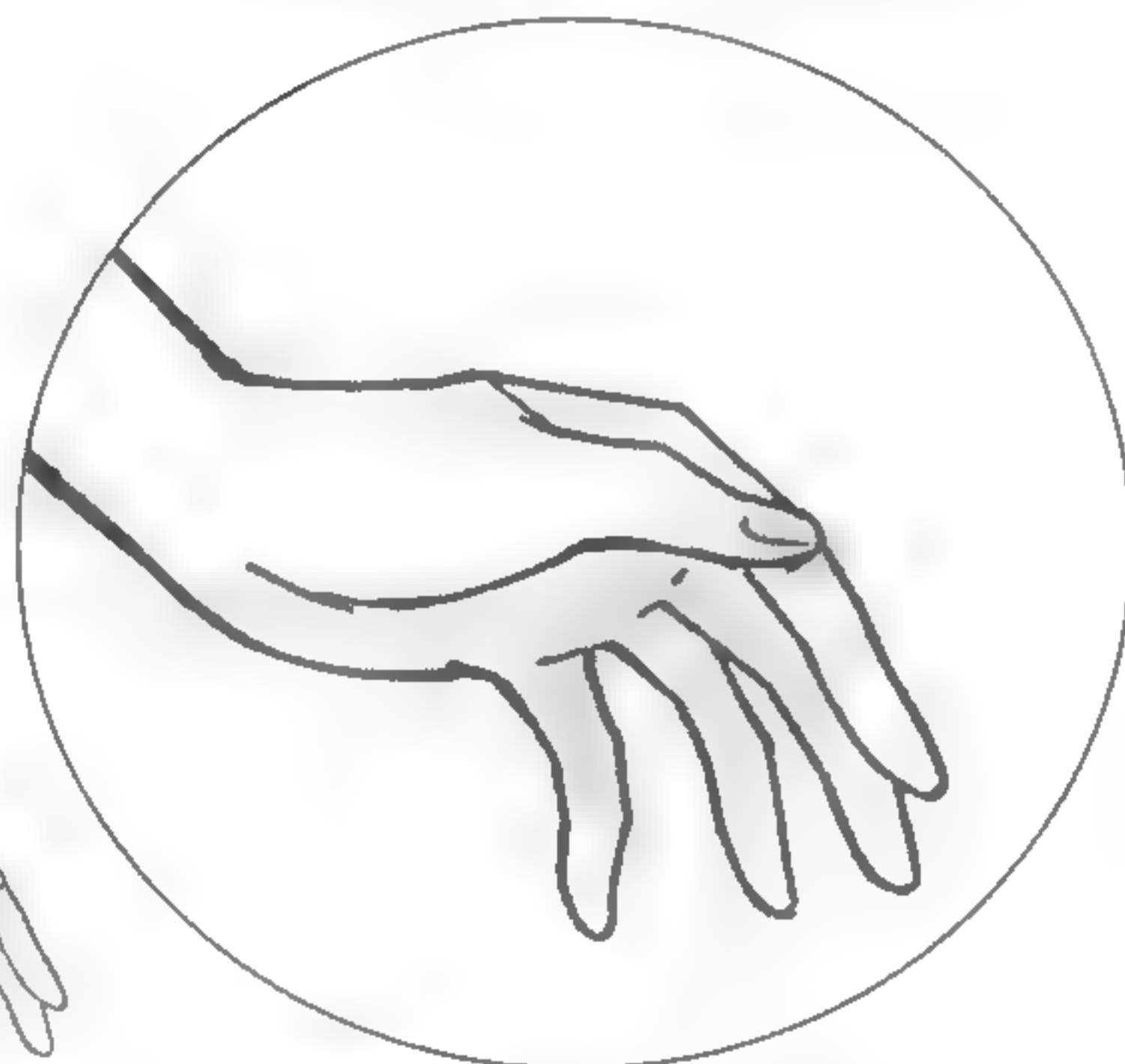
● 語る手



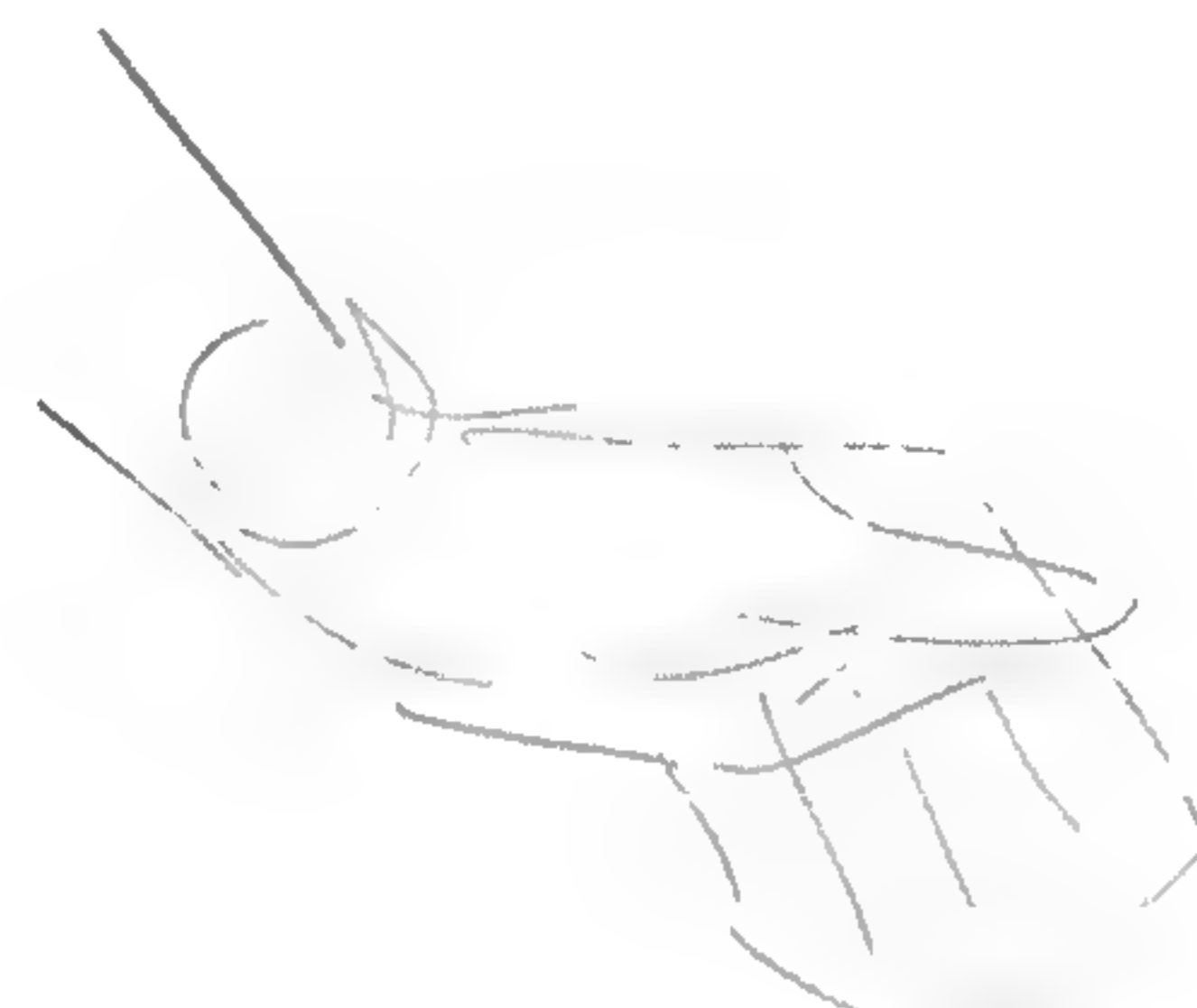
なにげない驚き・戸惑いの手



ひとかたまりにとらえています。



無意識に開かれている手

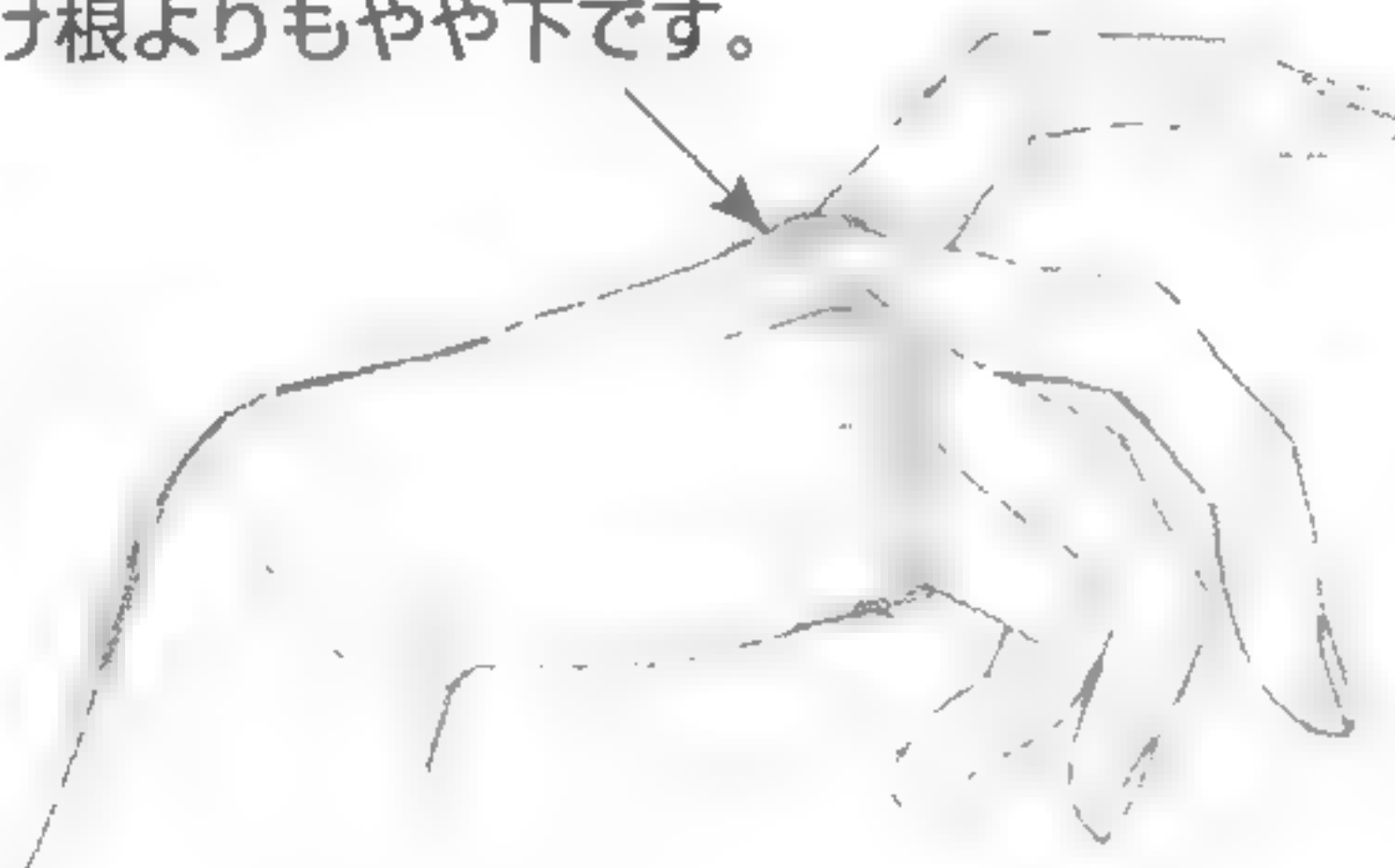


大づかみにとらえた全体のシルエット

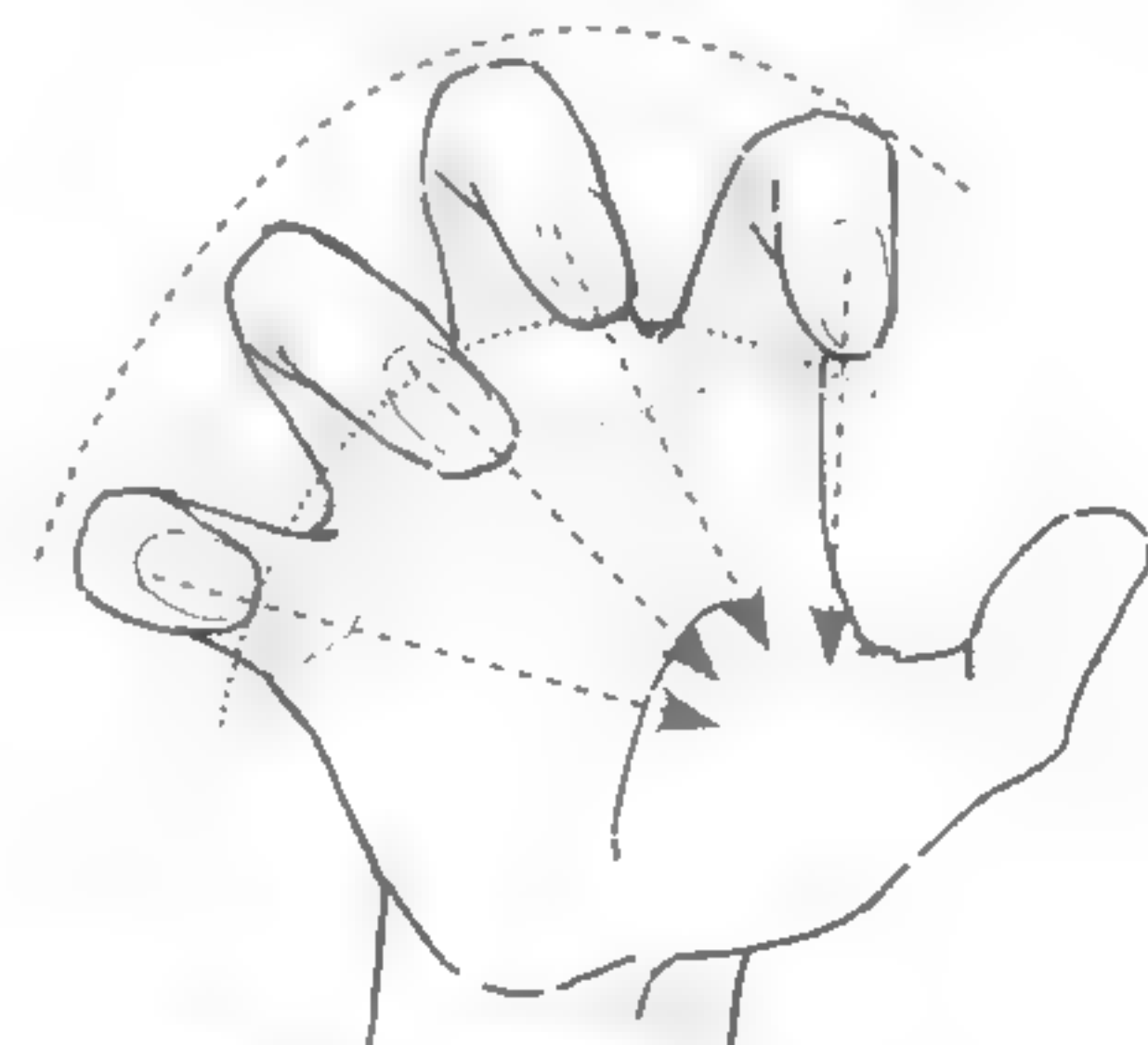
関節に注目してみよう



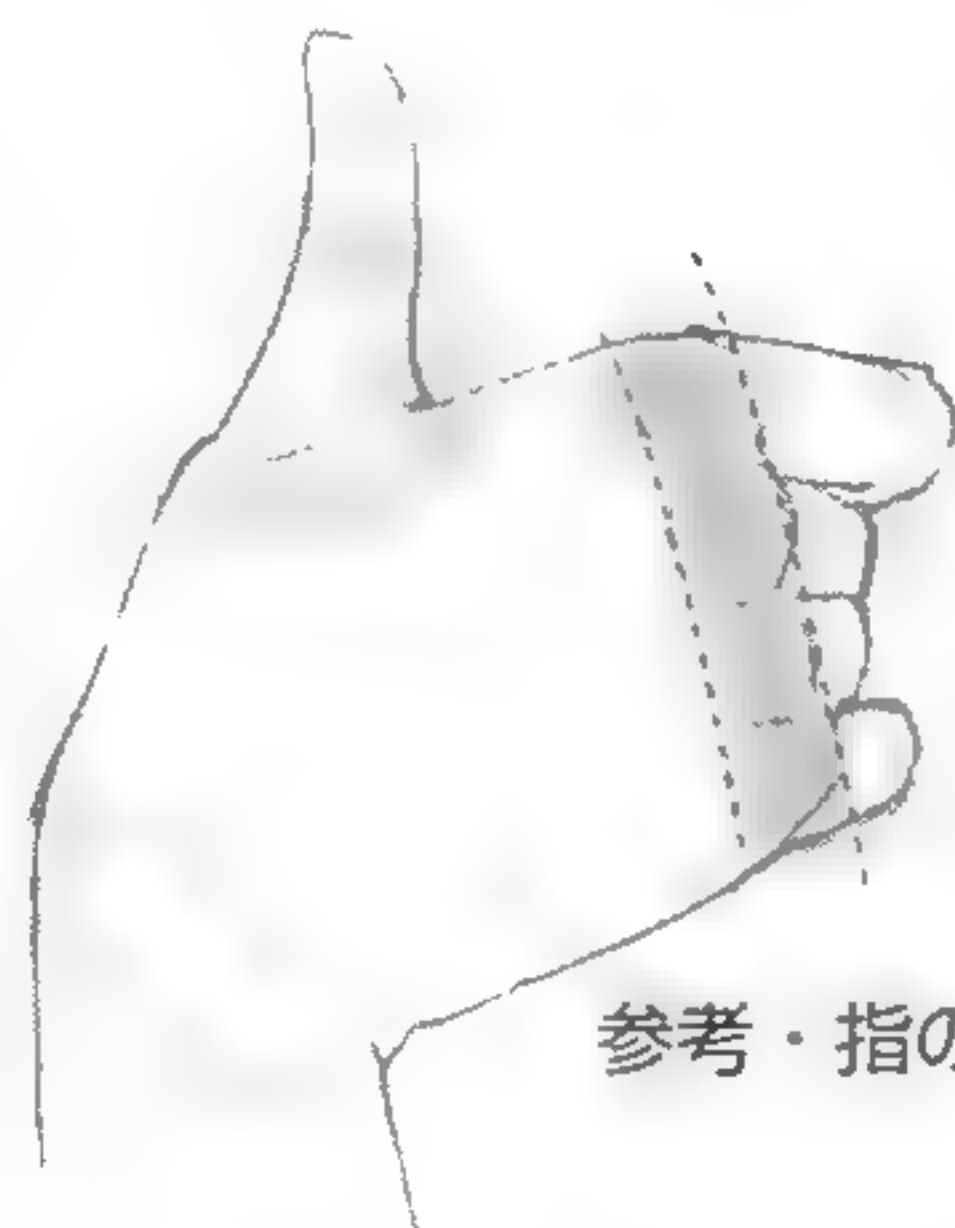
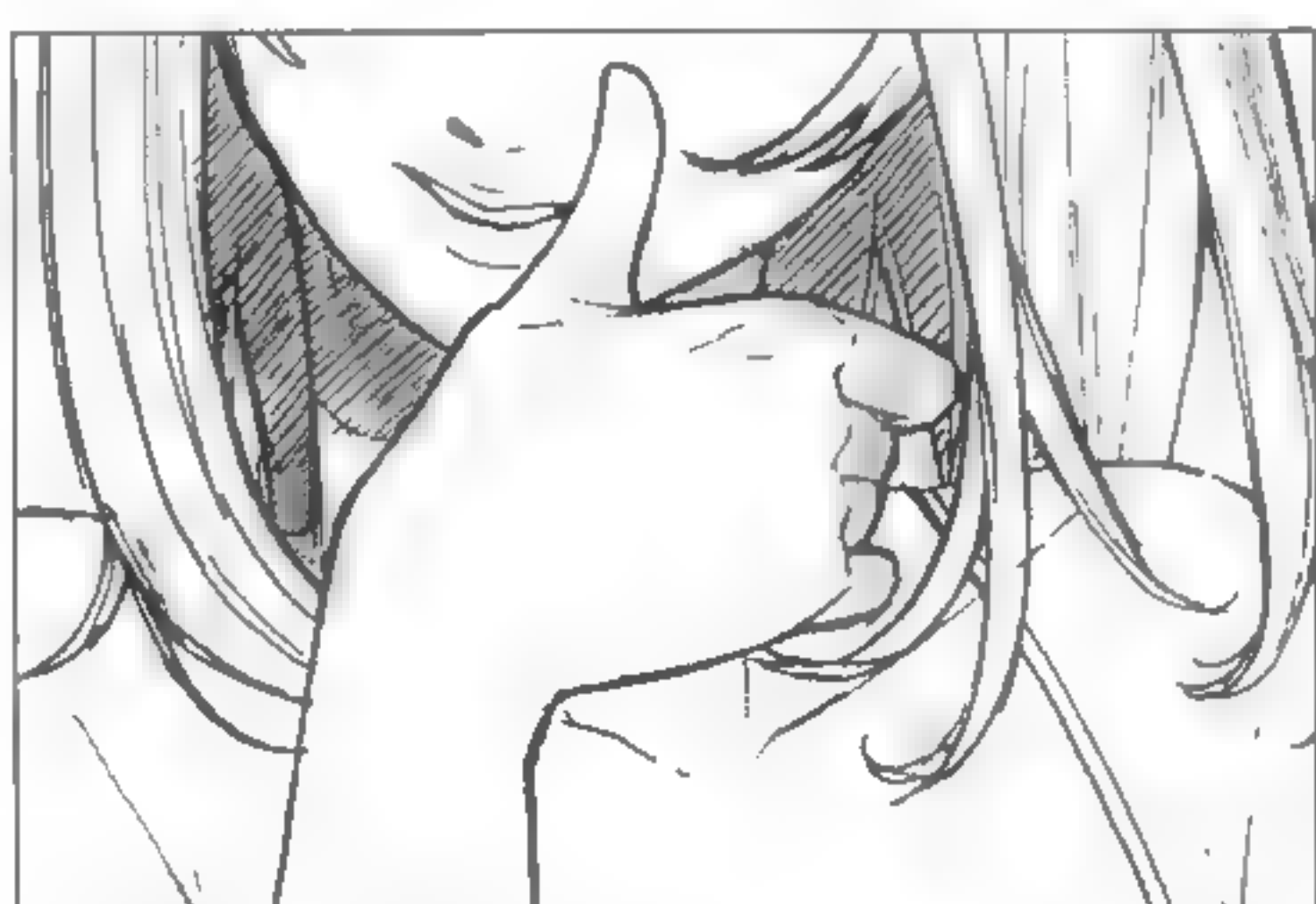
中指のつけ根が高くなり、人差し指のつけ根が見えないアングルでは、人差し指のつけ根は中指のつけ根よりもやや下です。



曲線状です



ツメの向く先を集中させるイメージで描くとよいです。



参考・指の底面



手のしぐさ

女性らしい手の特徴をしぐさ別に見てみましょう。

アピールする手

指先を微妙に
不ぞろいに

手首を返して
みせるのも細
い手首が強調
されます。

手がセクシーに見える ポイント

- 手の甲が長く、幅を余り広くしない。
- 指を気持ち長めに描く
- 指先はほっそりさせる
- 手首も細くする

手の甲が長く見え
るように、軽く握
って指をちょっぴ
り見せます。

手の甲がしなっ
ているのがわか
りますか？

立てた指は少し
反らせるとオシ
ヤレです

ツメは気持ちタテ長
に描いてね

ほおづえの手

ぎゅっと握っていない手の表情や、さりげないテクニックををしてみましょう。



手首のシワをほんの少し入れましょう。



アタリ。シルエットでとらえる手法です。

中指の腱（けん）をほんのちょっと描き込む表現。



ほんのちょっと骨を表現。しなやかな大人の女性っぽさが出ます。



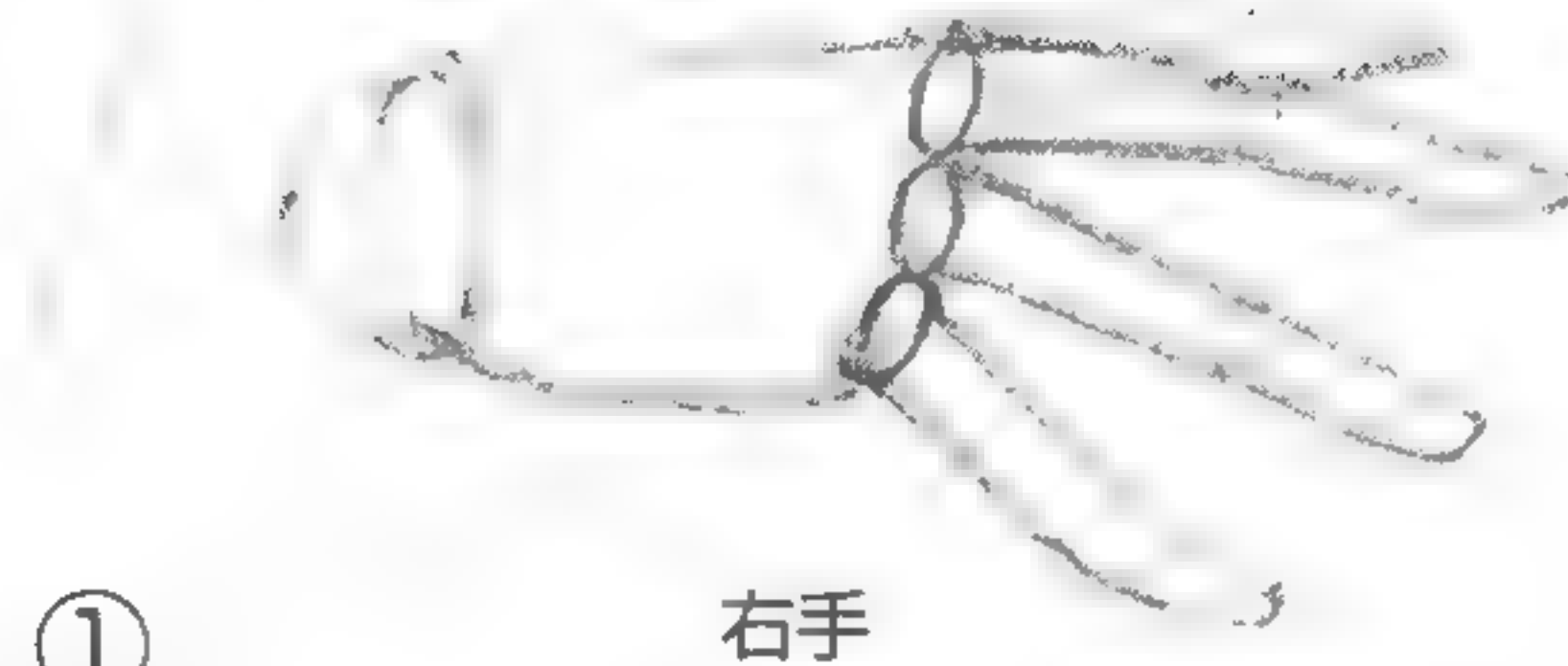
手に立体感を与え、同時にしなやかさを与える表現です。

組んだ手・顔を支える手

顔の近くに手がくる演技では、ツメの美しさが重要です。

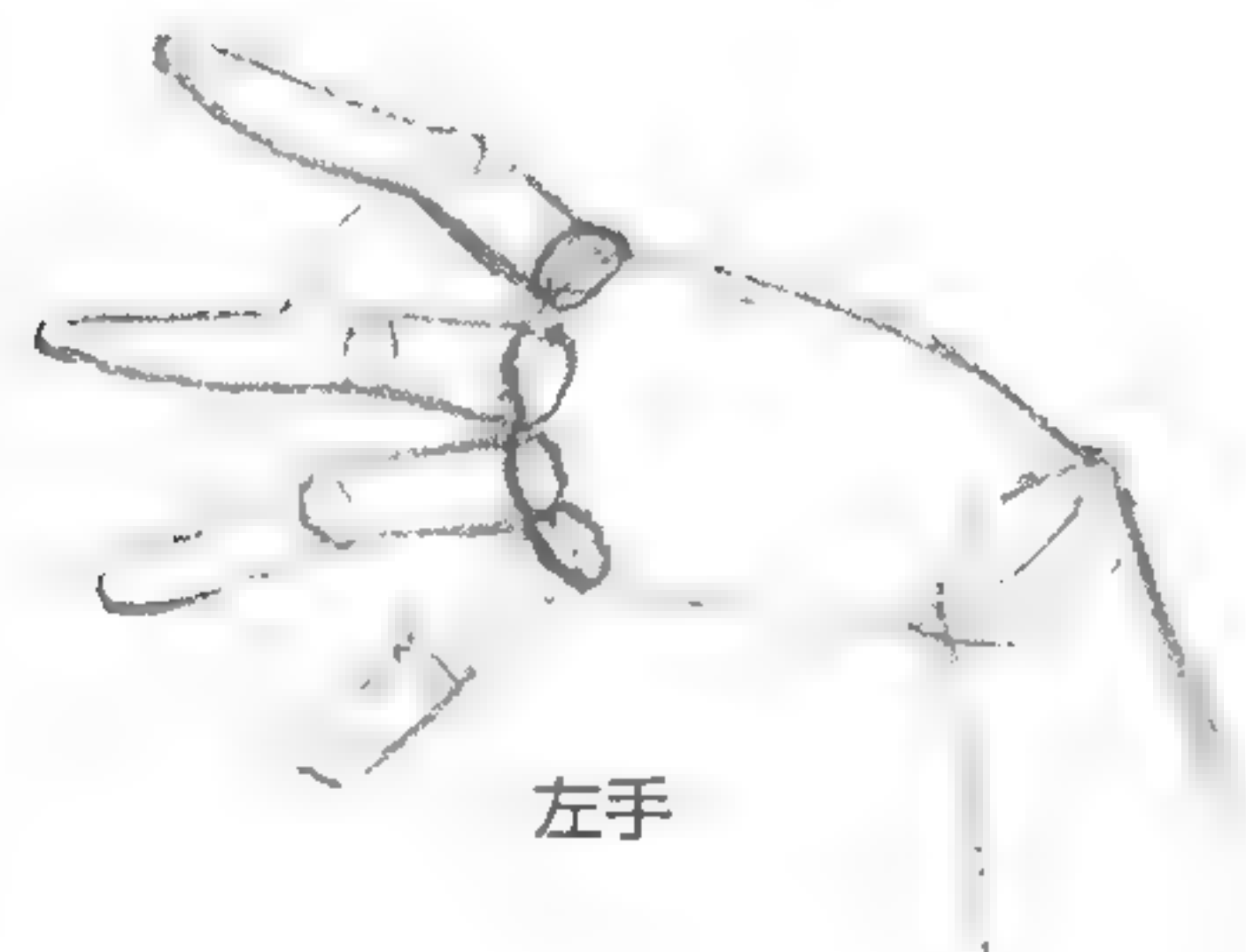


人差し指を伸ばしています。



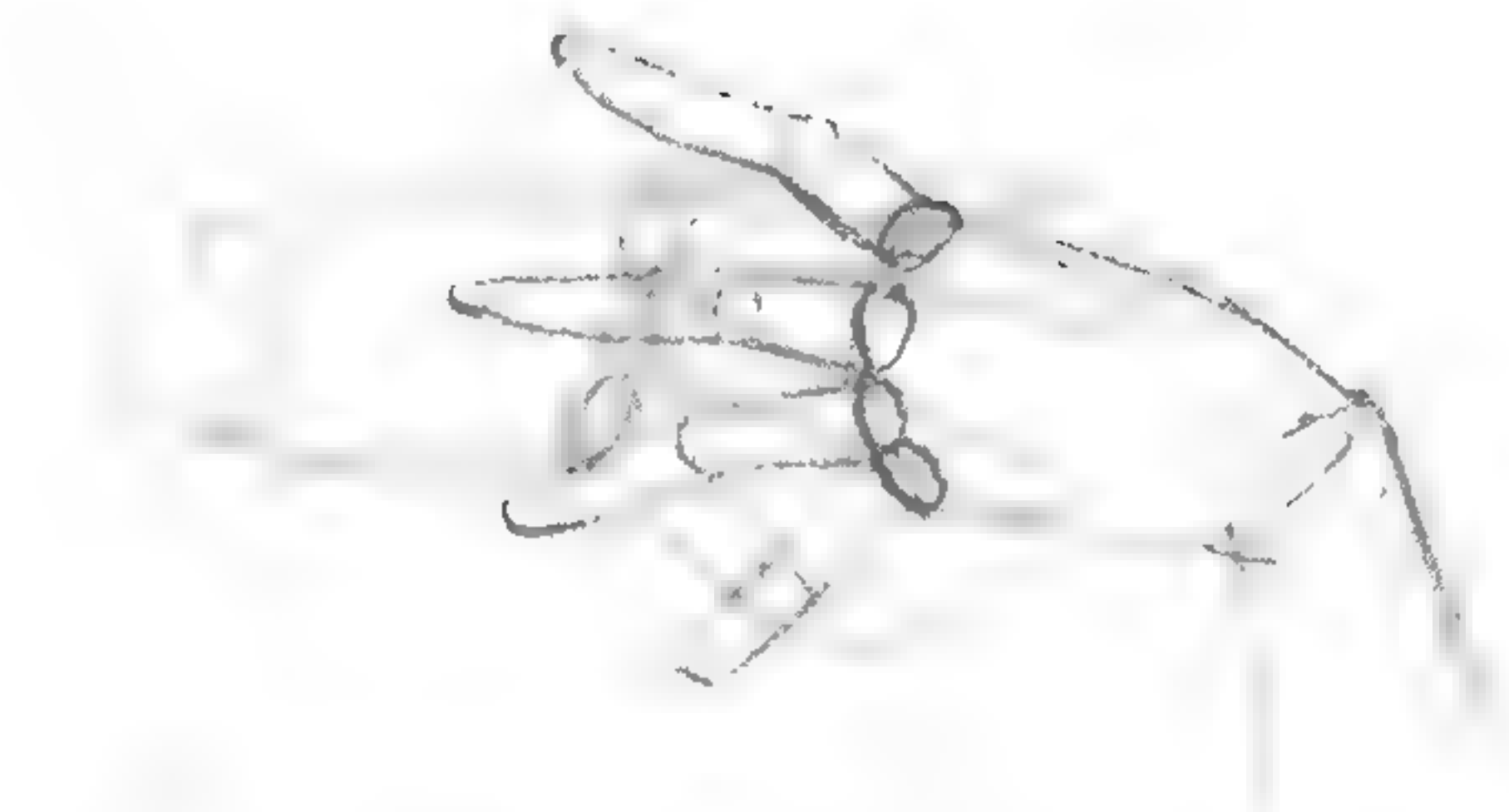
①

右手



②

左手

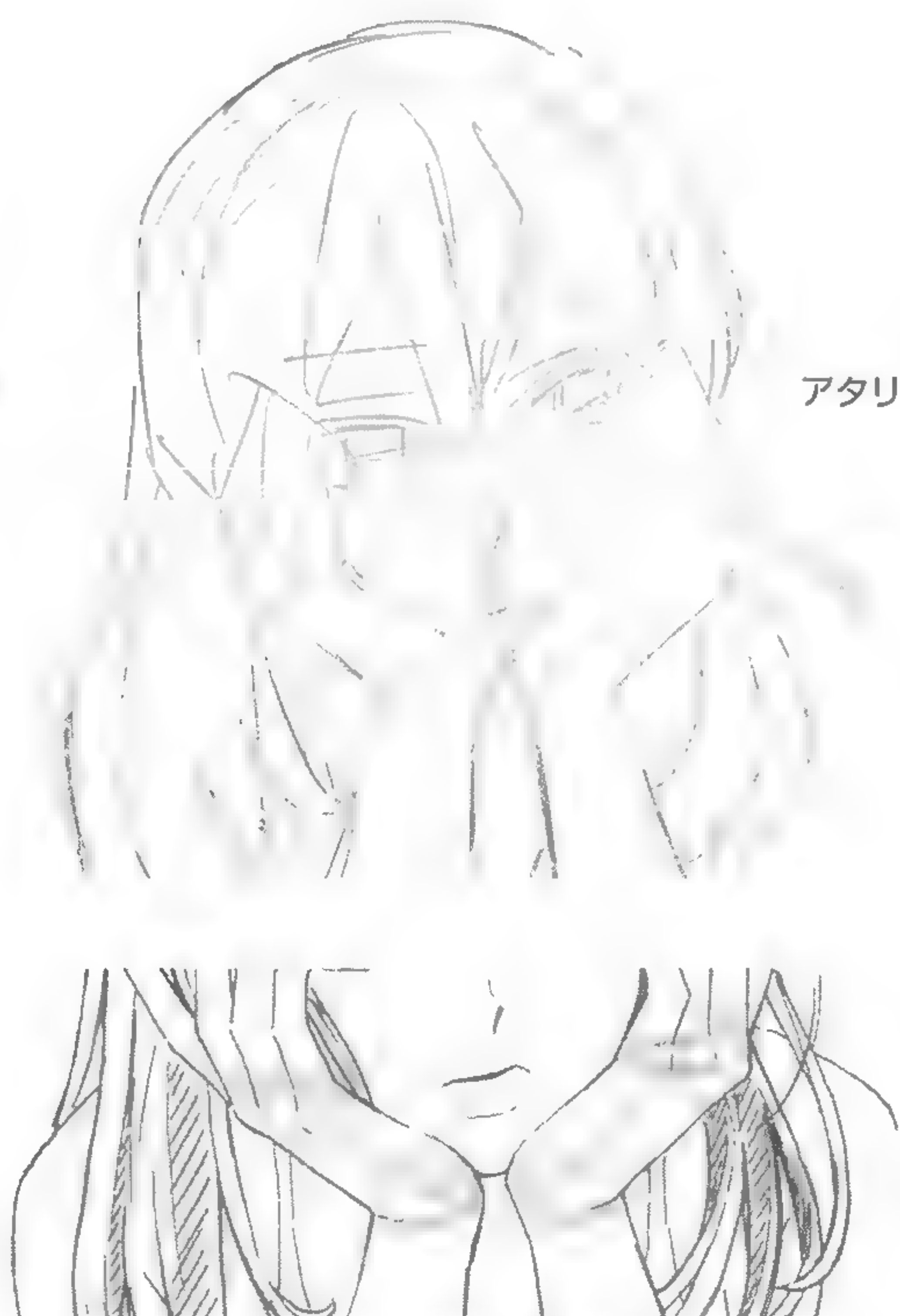


③

片手を先に描いて、もう片方を描きます。



左右の指の演技の違いに注目しましょう。



アタリ

指のつけ根が重要です。

手の甲のしなり
と手首の細さが
キメ手です。



デッサン。指の
位置を修正しな
がら描きます。



指をしっかり
組み合わせて
います。



左右非対称の指の
演技で明るさが生
まれます。



一見、組んでる
ように見えます
が、手を重ねた
だけの場合。

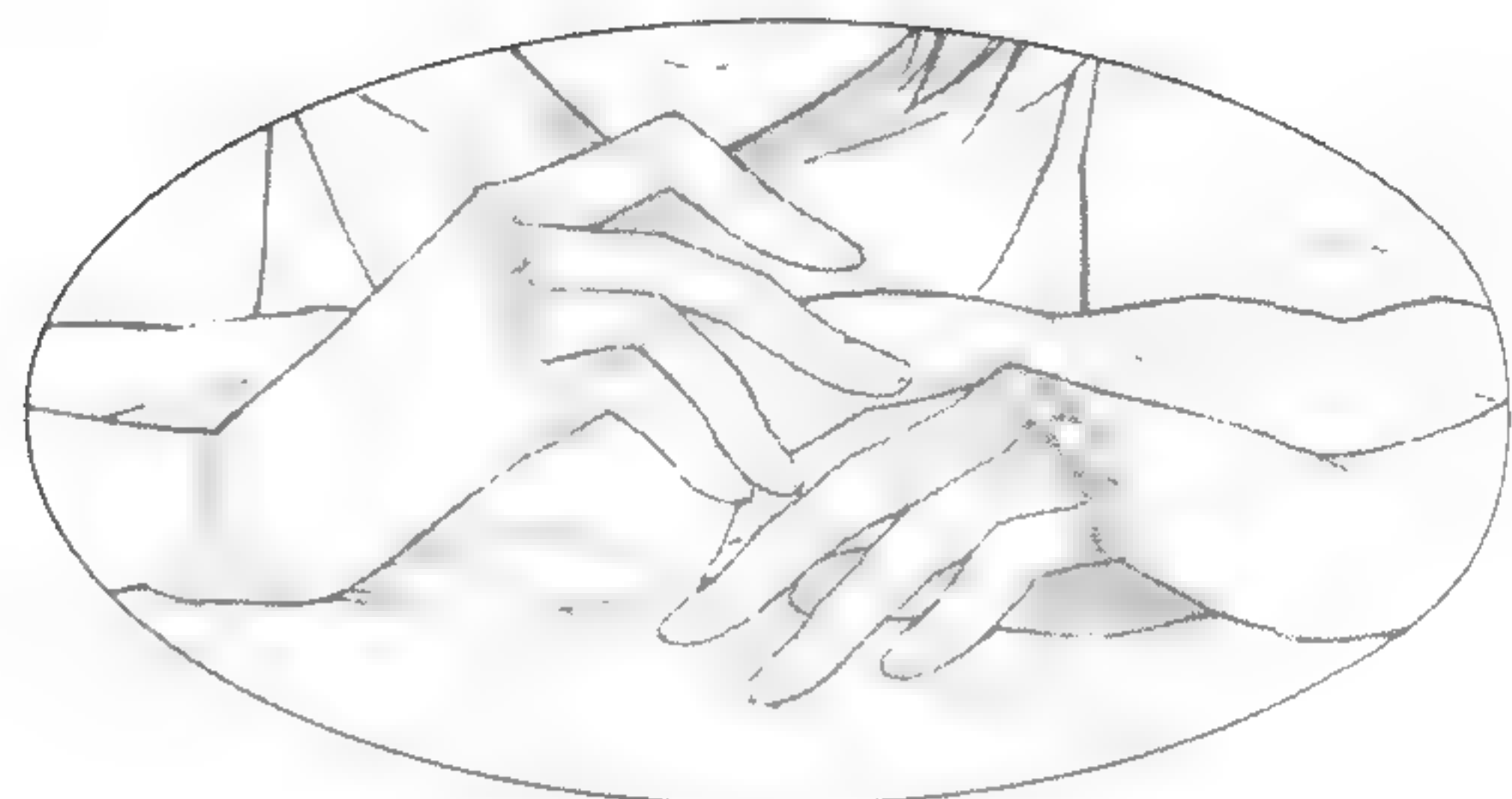


どの位置で手を
組むかでもムー
ドが変わります。

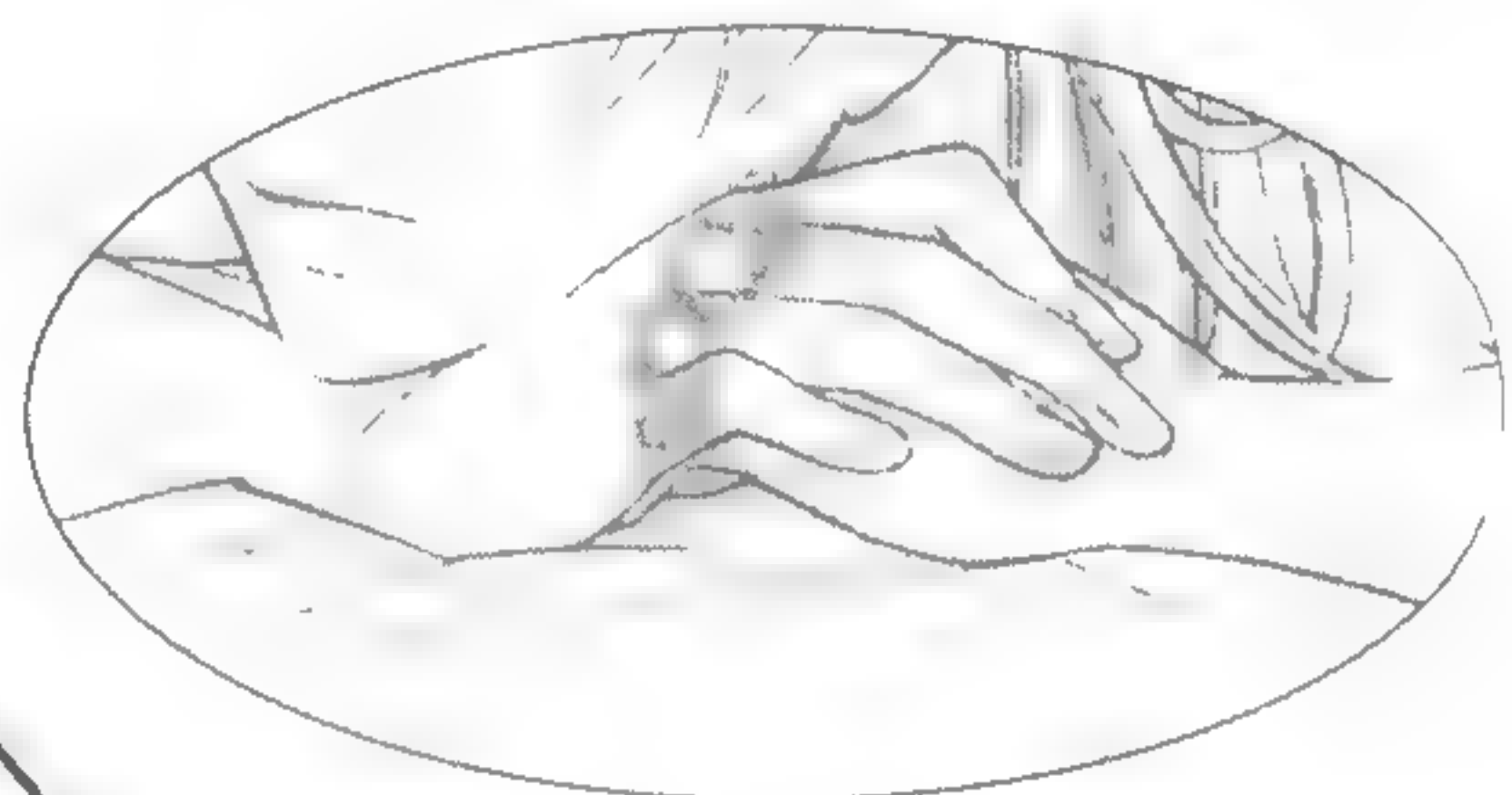
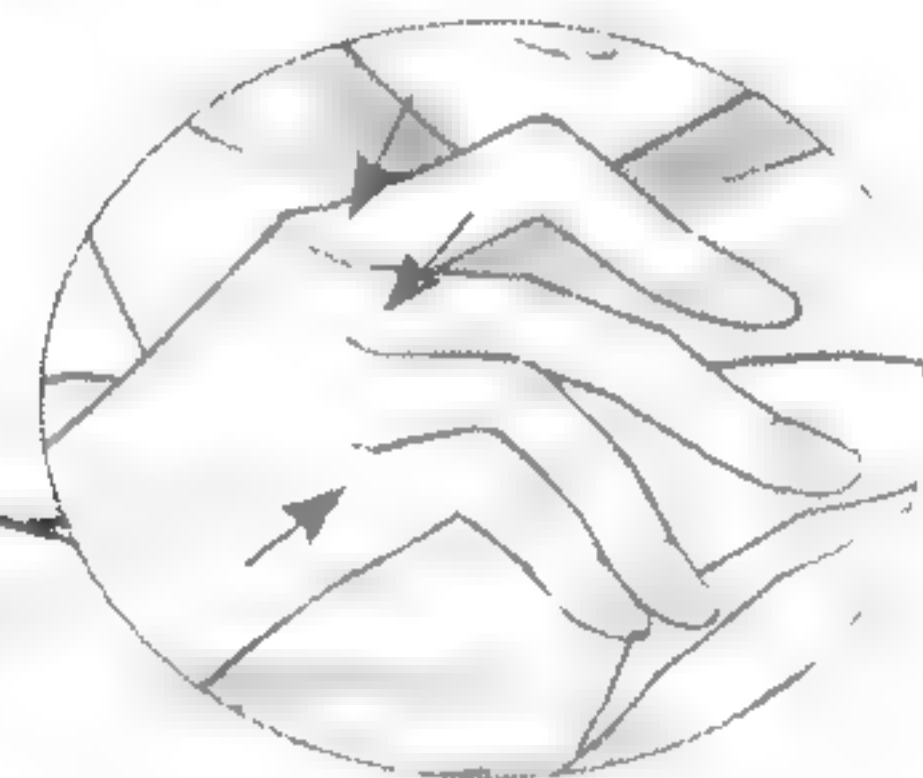


寝ポーズの手

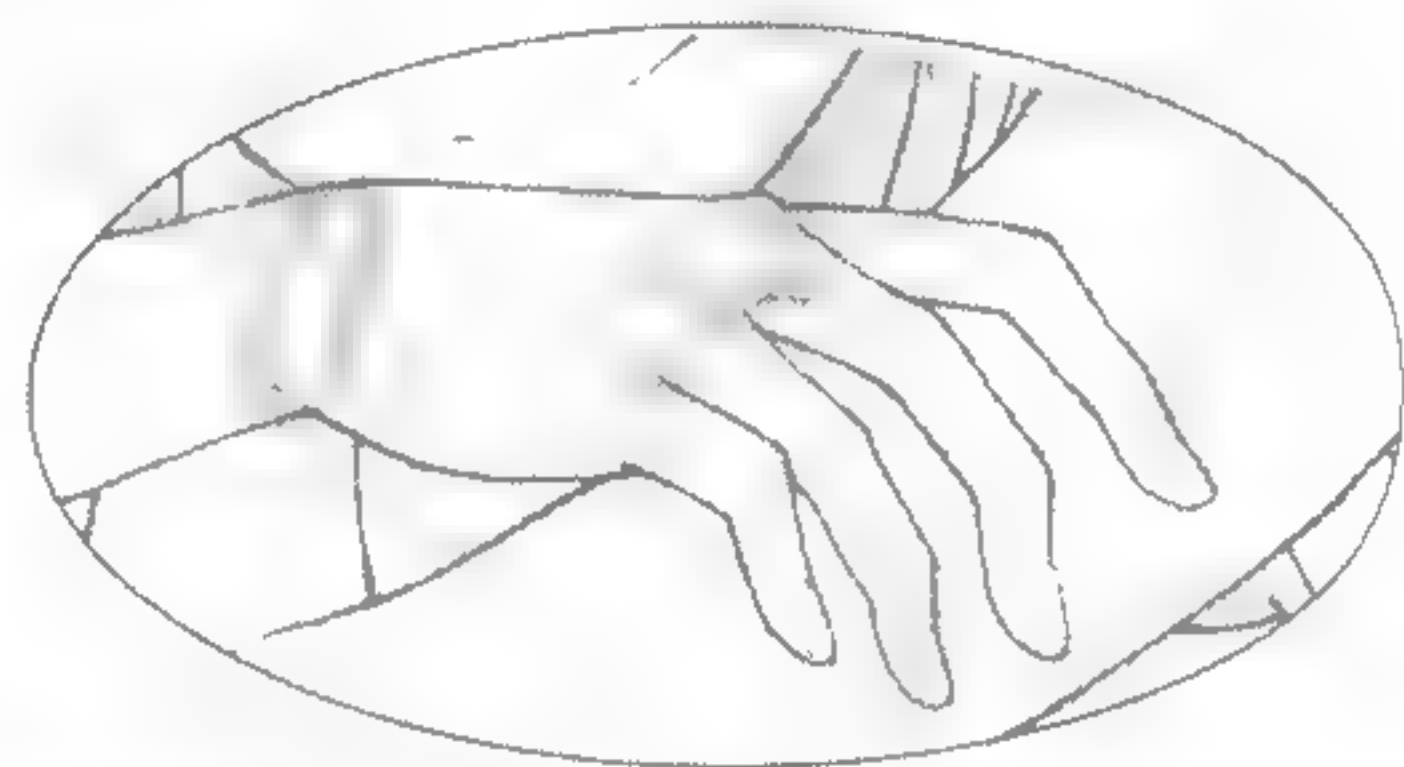
顔の近くに手がくるので、ツメを
ていねいに描きましょう。また、
しなやかな指が演出される、指の
つけ根の線に注目しましょう。



指のつけ根を丸く取りますが、
指のラインは○ からくびれた
曲線を経て指を描きます。



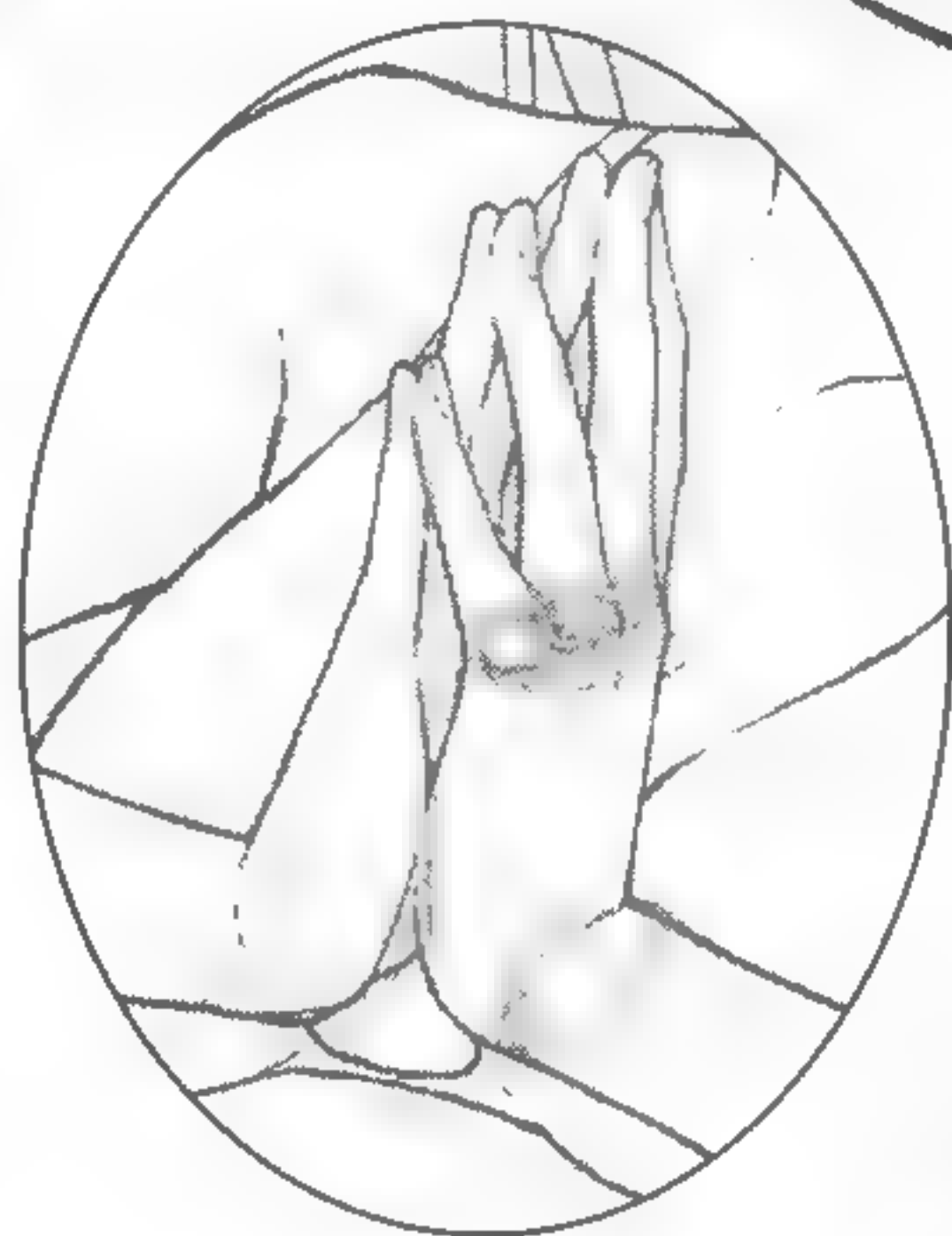
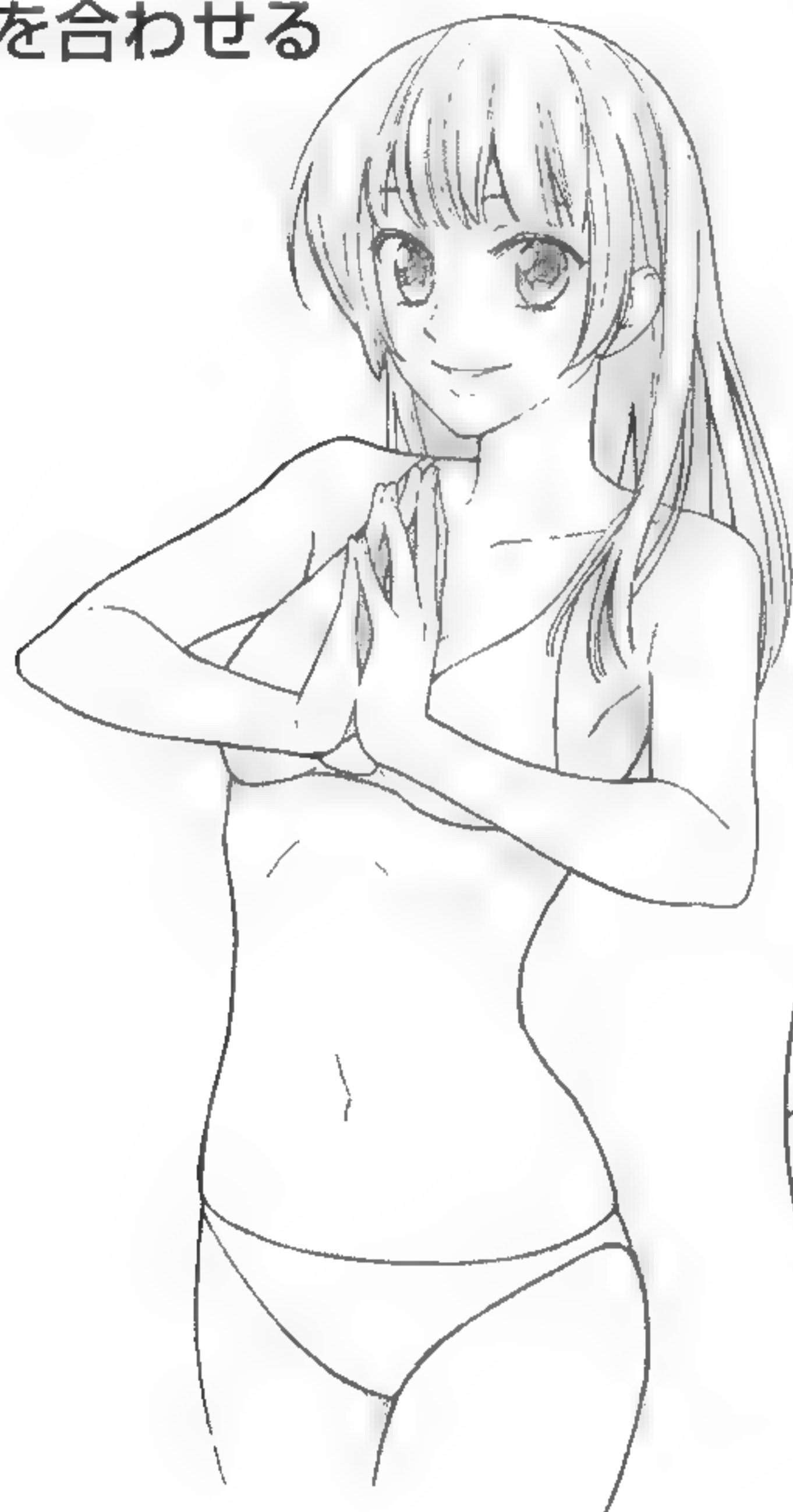
手の甲は気持ち丸みを帯びたラインで
描きます。力を抜いた感じが出ます。



指を開いているので、くつろぎ感が生まれます。

手をうつ・手を合わせる

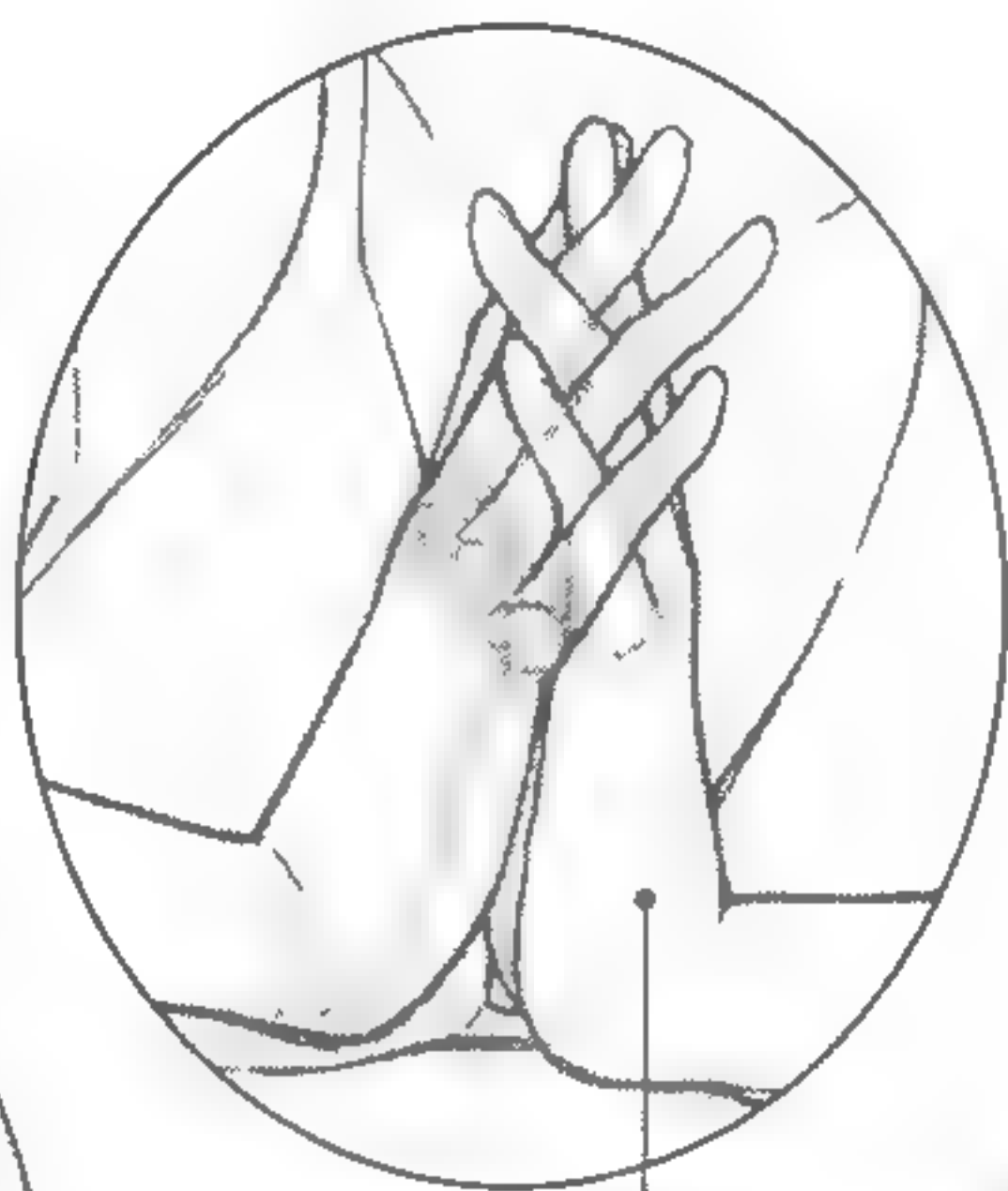
指を合わせる



アングルの的に中指までが重要ですが、ほんのちょっと人差し指を描き添えましょう。



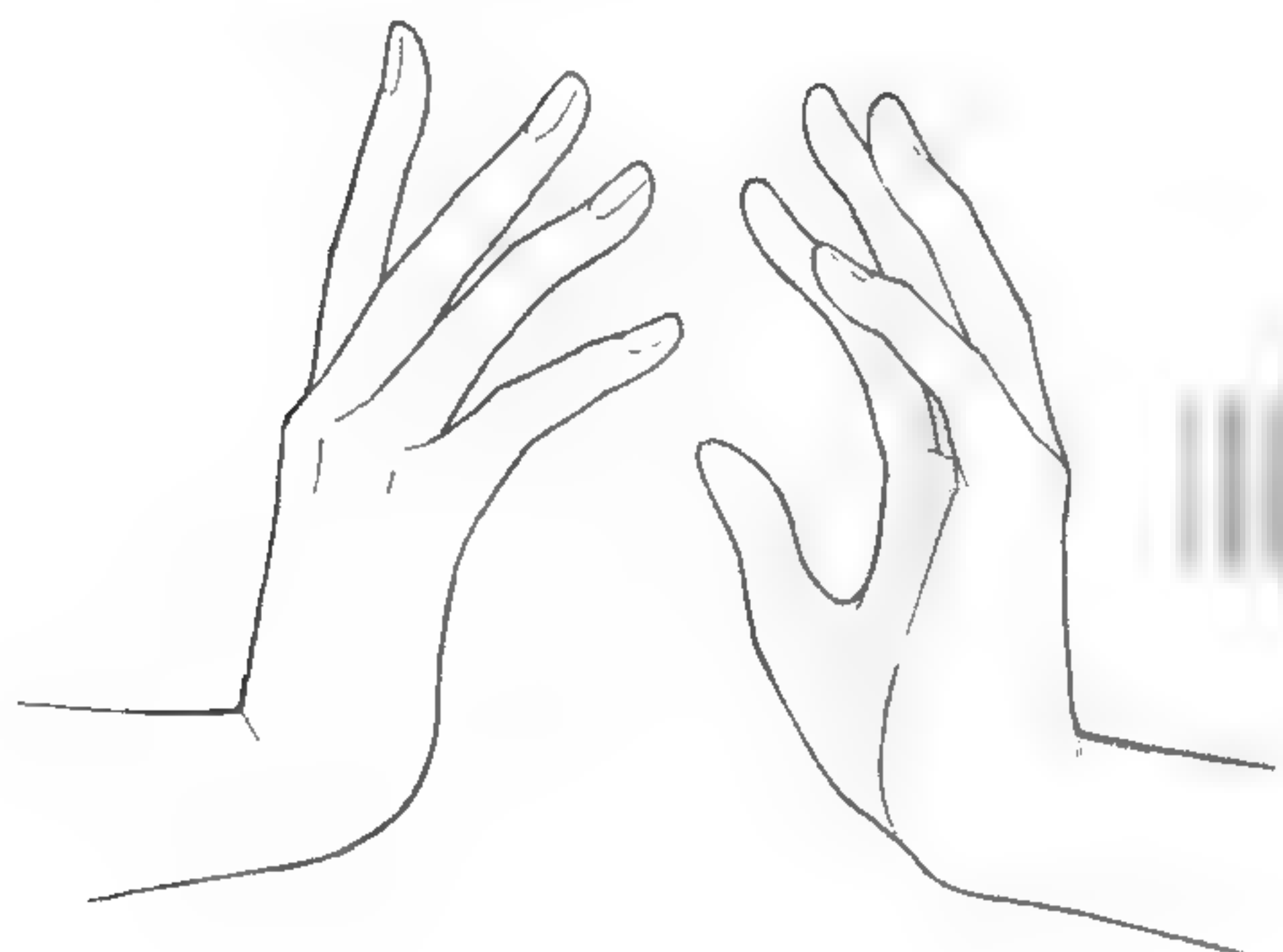
指を組む



ほぼ真横です。



手を組み合わせてみよう



合わせて描いた段階で、手の厚みや手首まわりの太さを調整しましょう。

厚み部分

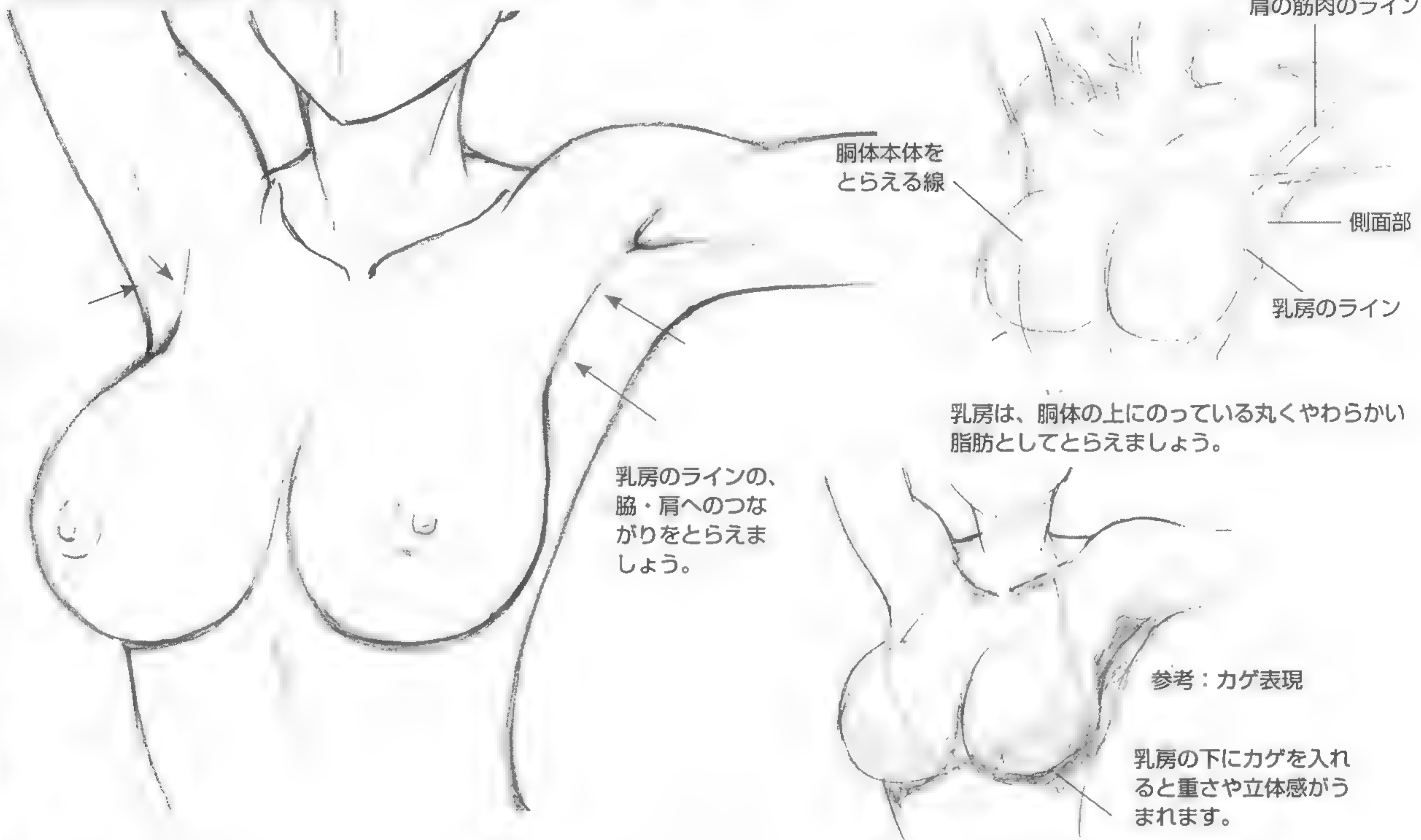
手首まわり

胸部

美しいバストの曲線をとらえよう

バストの作画

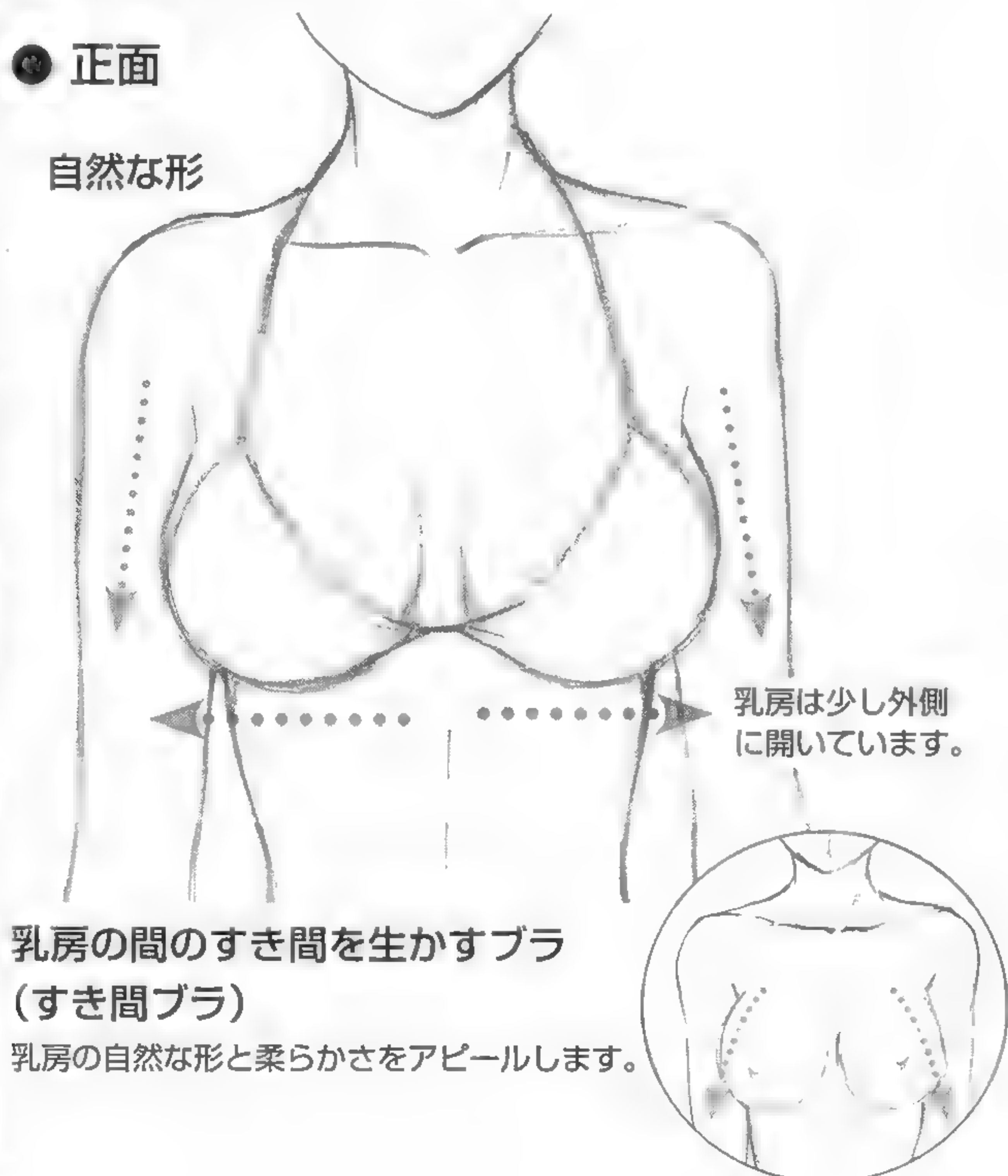
バスト…胸もと。乳房のふくらみや丸さをとらえて描きます。



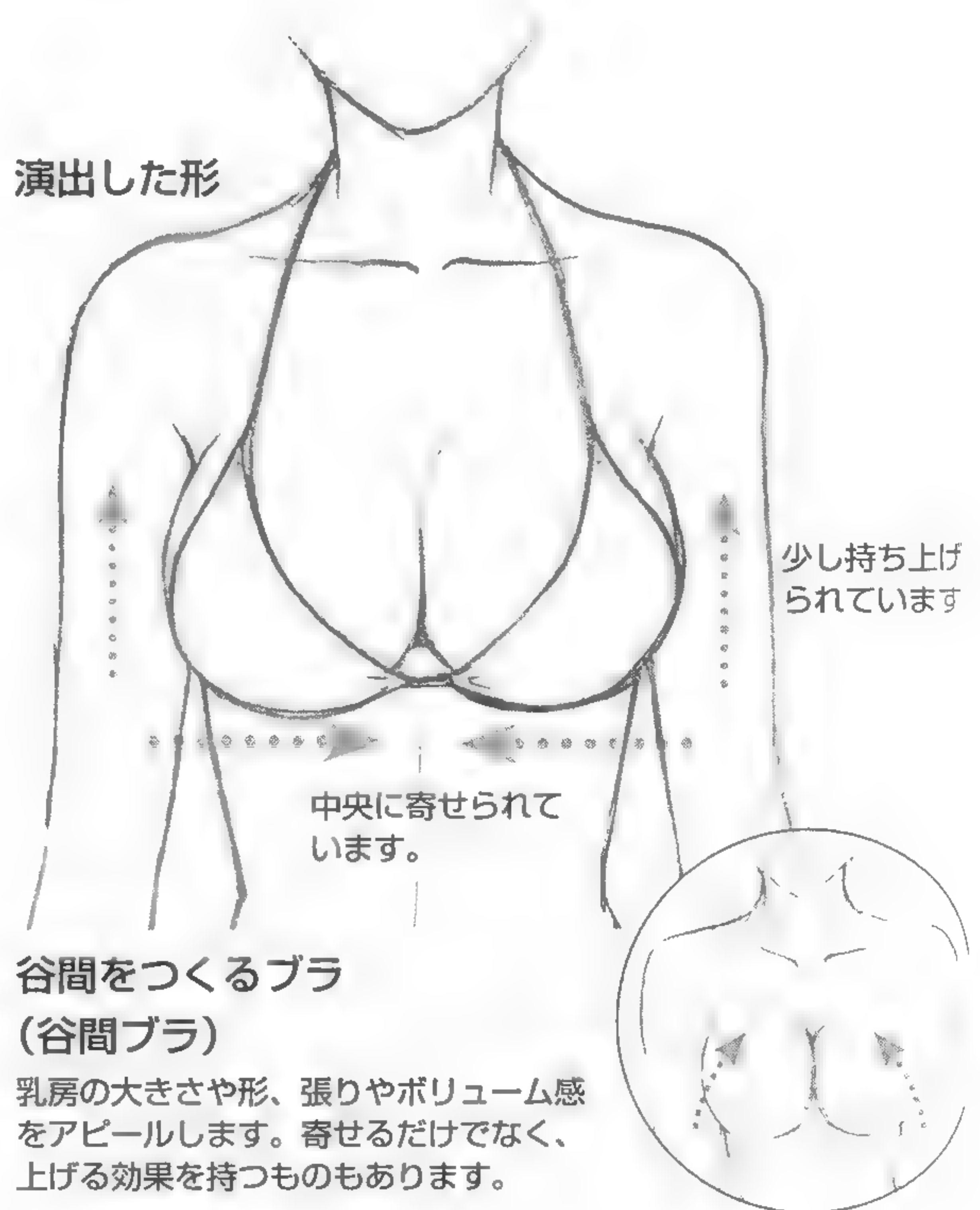
谷間とブラ

● 正面

自然な形



演出した形



● ナナメ

すき間ブラ



谷間ブラ



寄せて上げる効果を強調して描きます。

● ヨコ

すき間ブラ



乳房にそってきれいに布が覆います。

谷間ブラ

肉がはみ出るイメージです。



重ねて見た場合



寄せて上げられている分、上にはみ出します。



すき間ブラ…自然な乳房の曲線に近い形を美しく演出します。



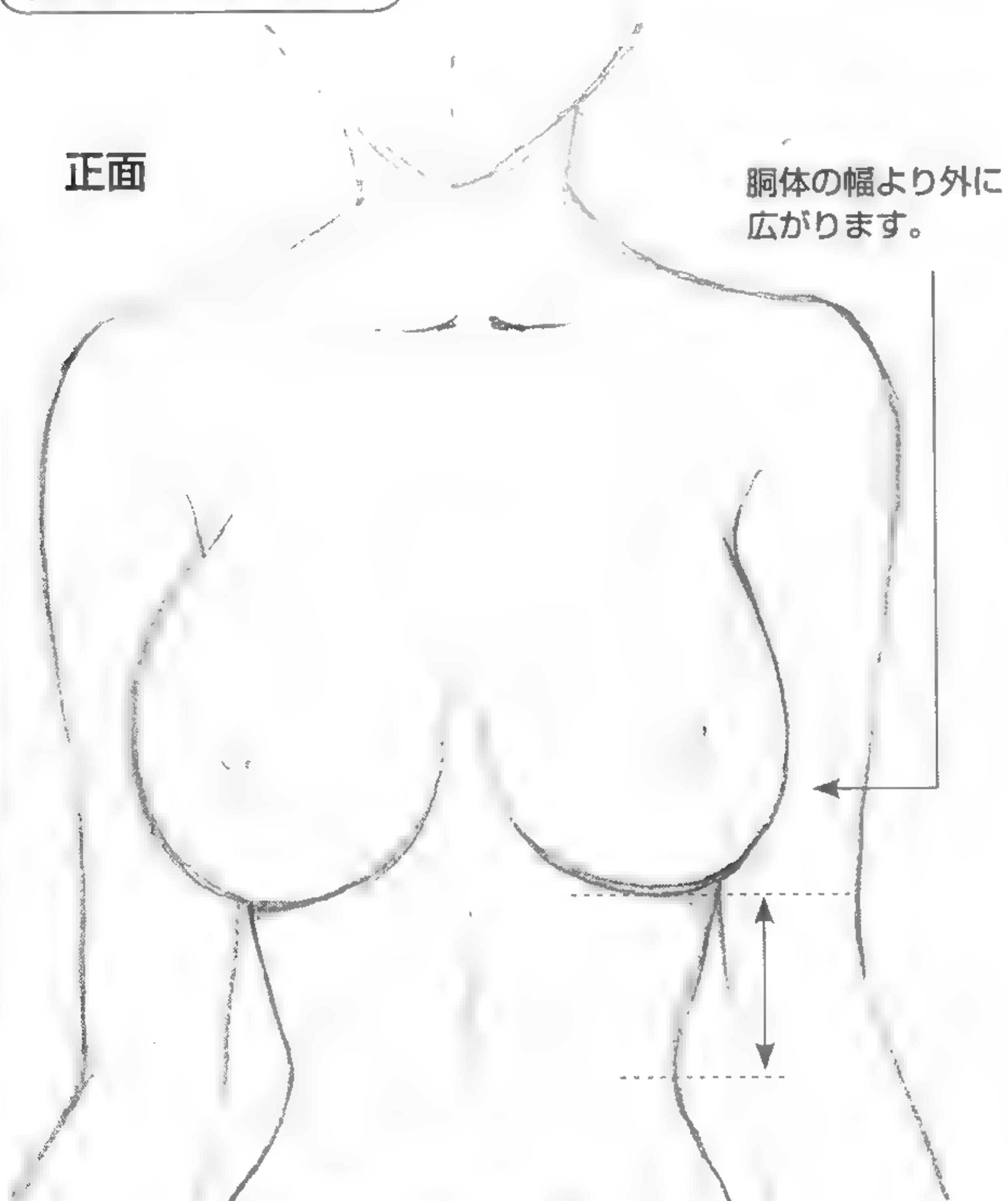
谷間ブラ…ボールのような形で弾力感やボリューム感を演出し、乳房の存在感を強調します。

バストサイズの描き分け

張り出し方と形をつくる曲線を描き分けましょう。

大きいタイプ

正面



ナナメ前



側面の幅が乳房で隠されます。

ナナメ後ろ



背面ポーズ

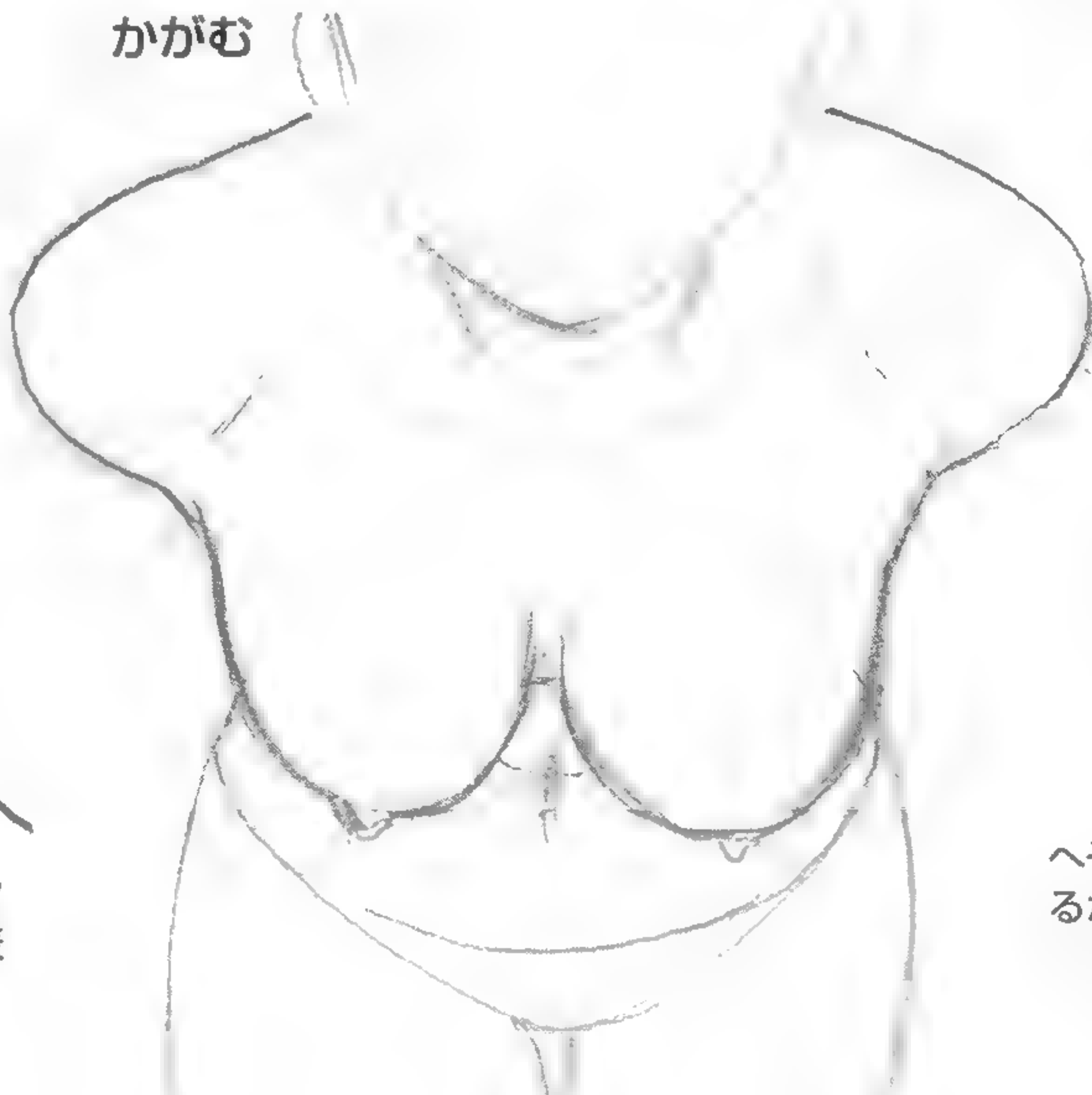
脇から乳房が見えます。



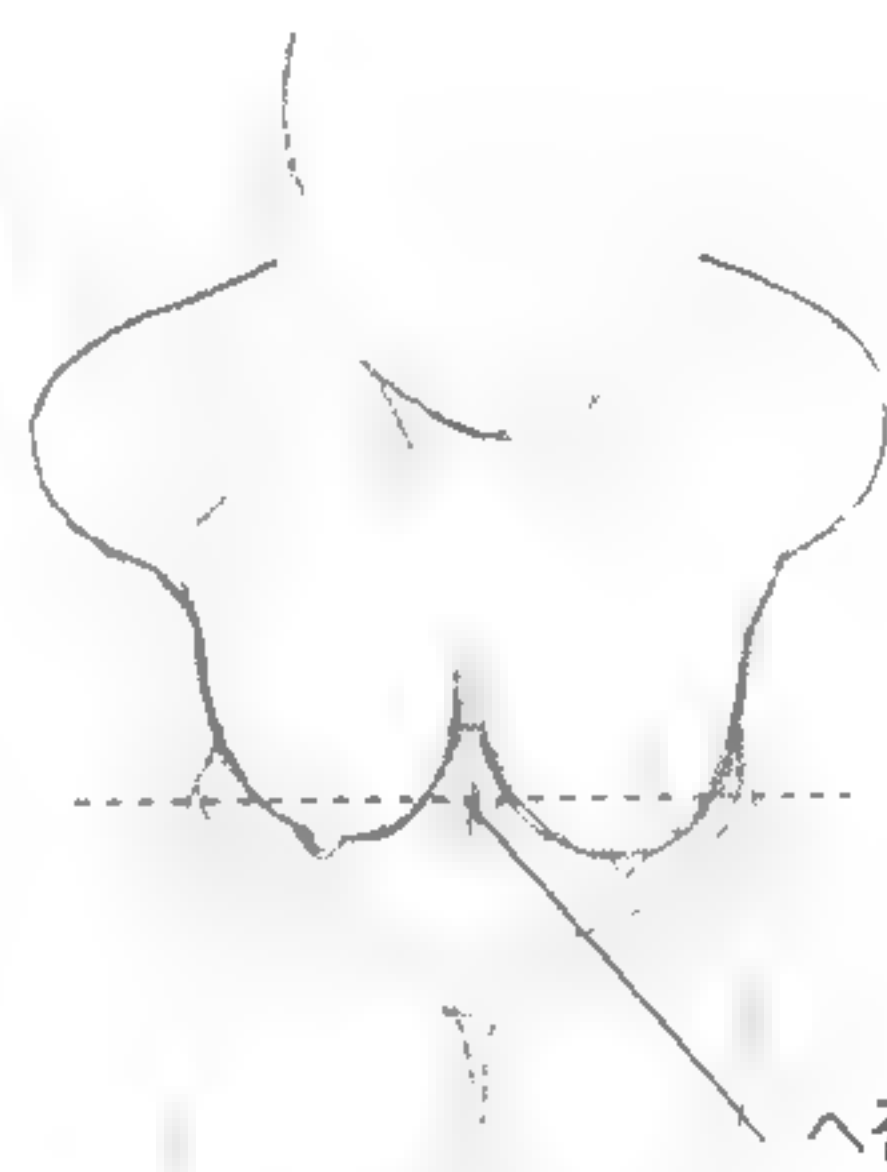
ヨコ



かがむ



脇の下に向かって深く、太いラインで描きましょう。重さと大きさが表現されます。

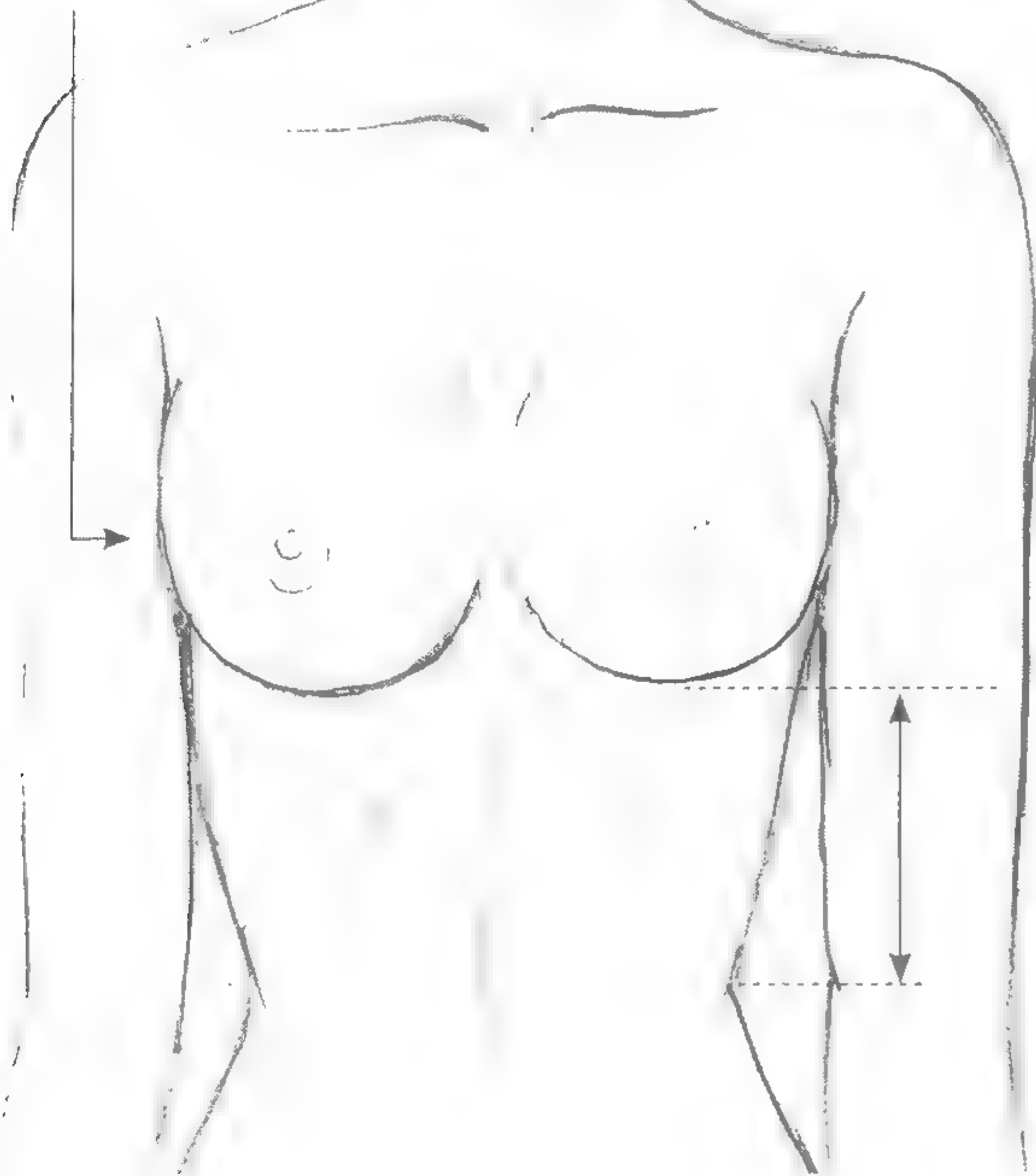


へそより下ぐらいまで垂れるボリュームを演出します。

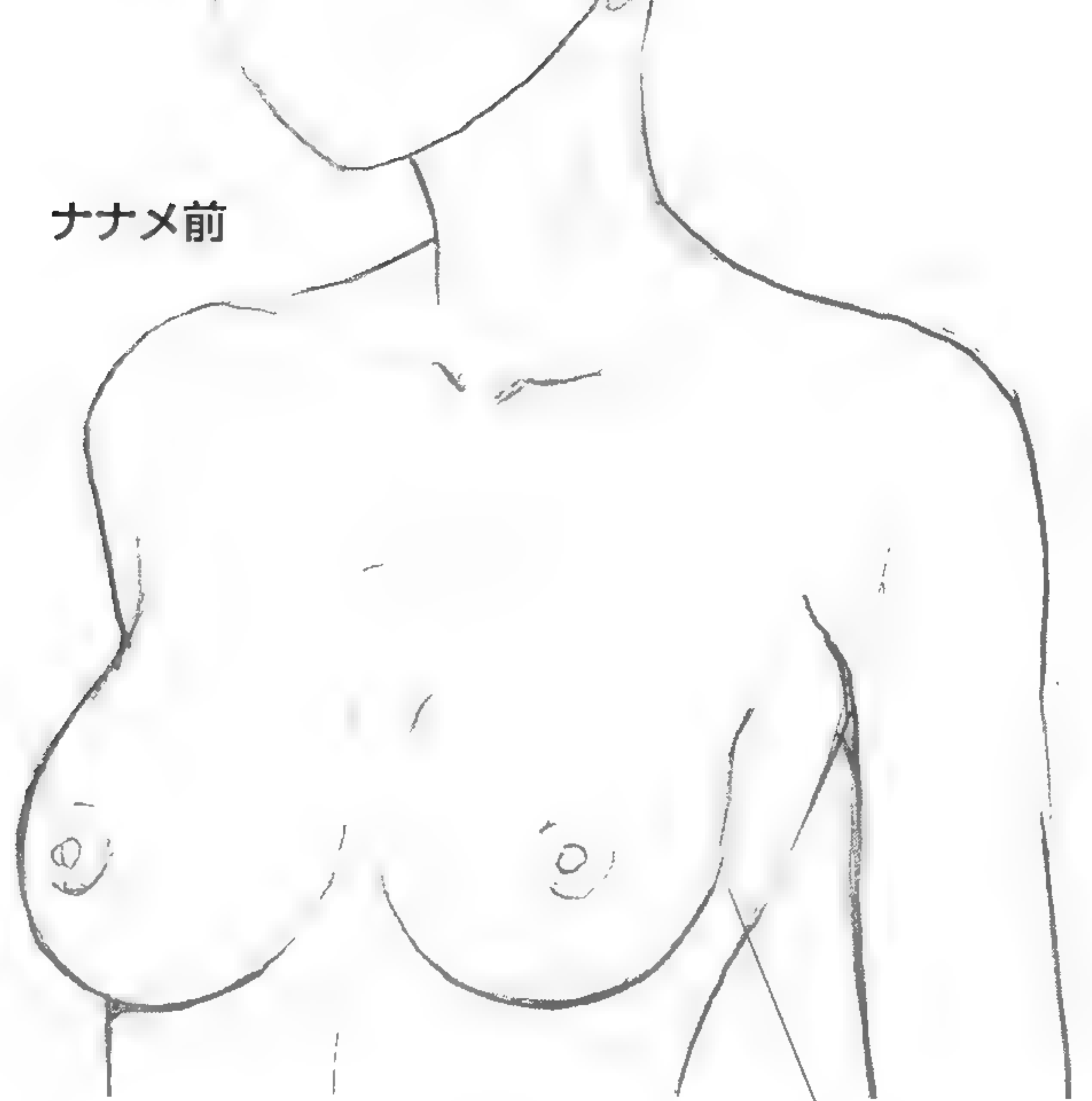
小ぶりタイプ

正面

胴体の幅くらいにしましょう。



ナナメ前



側面がはっきりとあらわれます。

ナナメ後ろ



背面ポーズ



見えません。

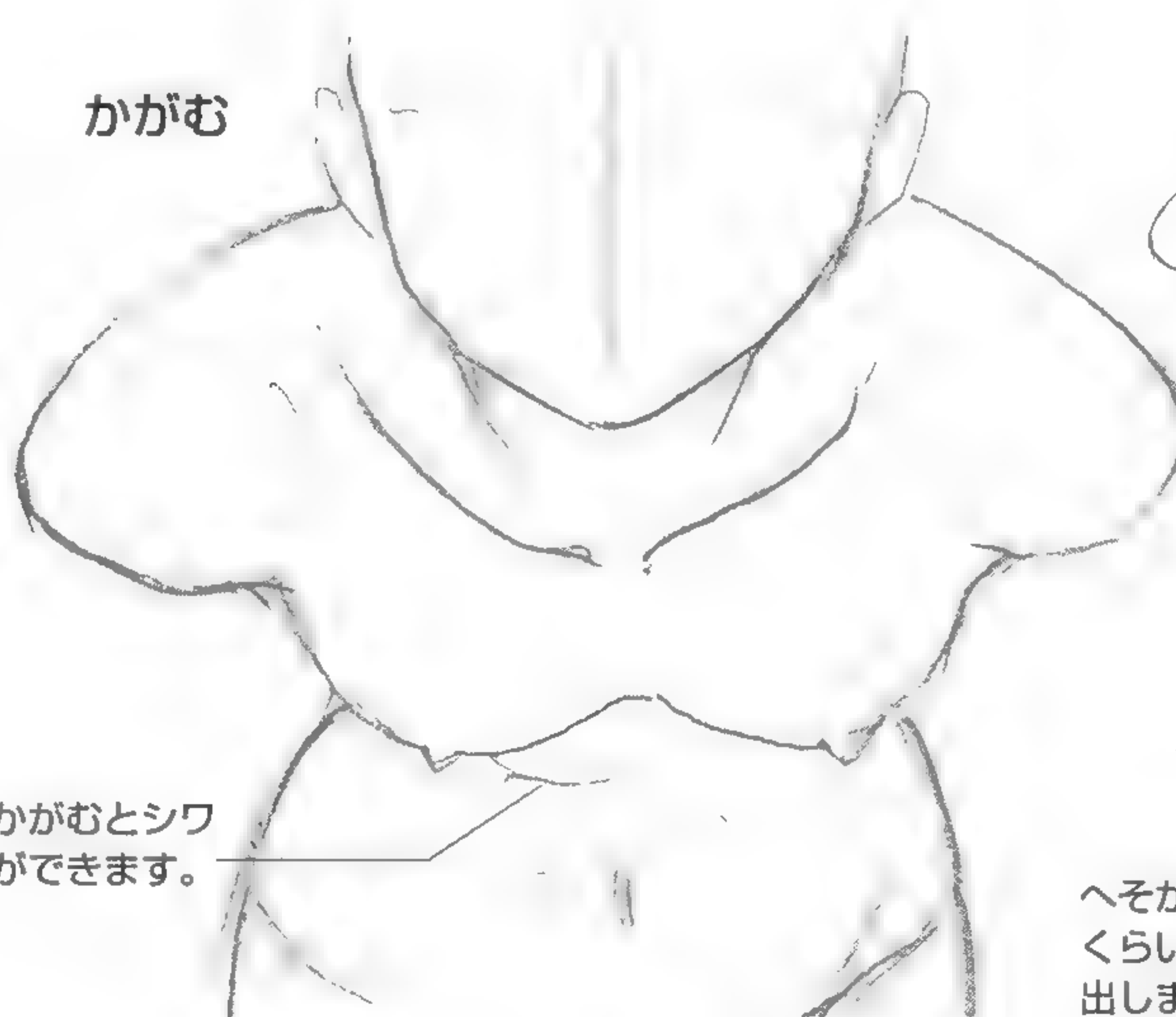
ナナメのゆるやかな曲線と丸い曲線を組み合わせて形をとみましょう。

ヨコ

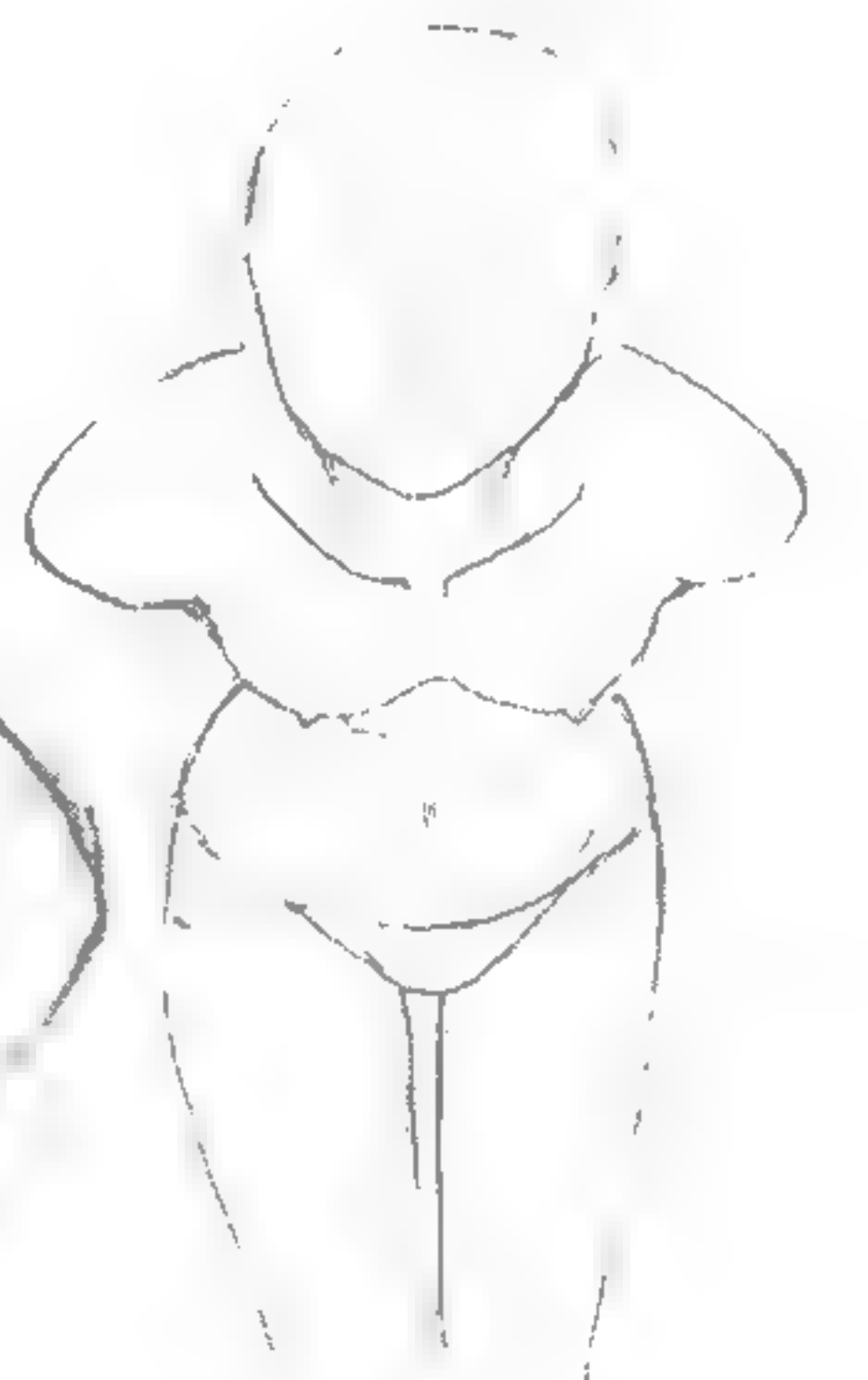


ゆるい曲線

かがむ



かがむとシワができます。



短めに半円状の曲線をイメージしましょう。

へそが見え、おなかのシワくらいまでのふくらみを演出します。

乳房と乳首のバリエーション

代表的なバリエーションを紹介します。乳房と乳首を組み合わせ、理想のバストを表現しましょう。

バスト表現

基本の胴体

鋭角タイプ

柔らかタイプ

乳房のつきぎわの目安。どのタイプも、基本的にはこの位置から描きます。

アンダーバスト
(下乳部の目安)

乳房の大きさによって、アンダーバストの位置は下がります。

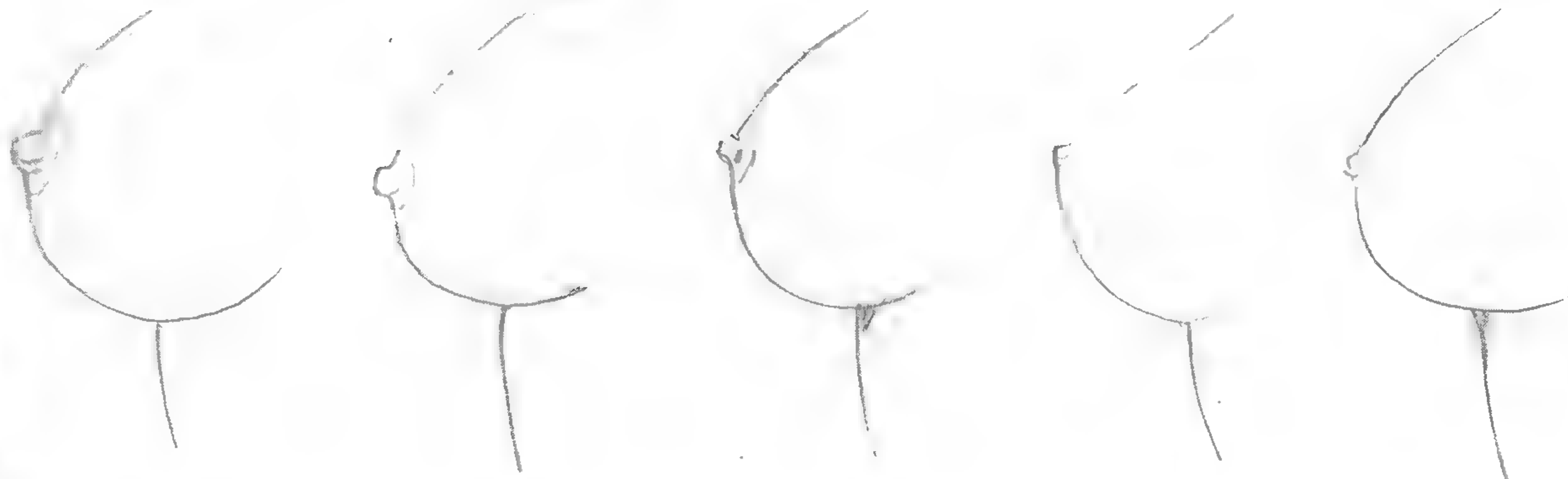
巨大タイプ

爆乳タイプ

控えめタイプ

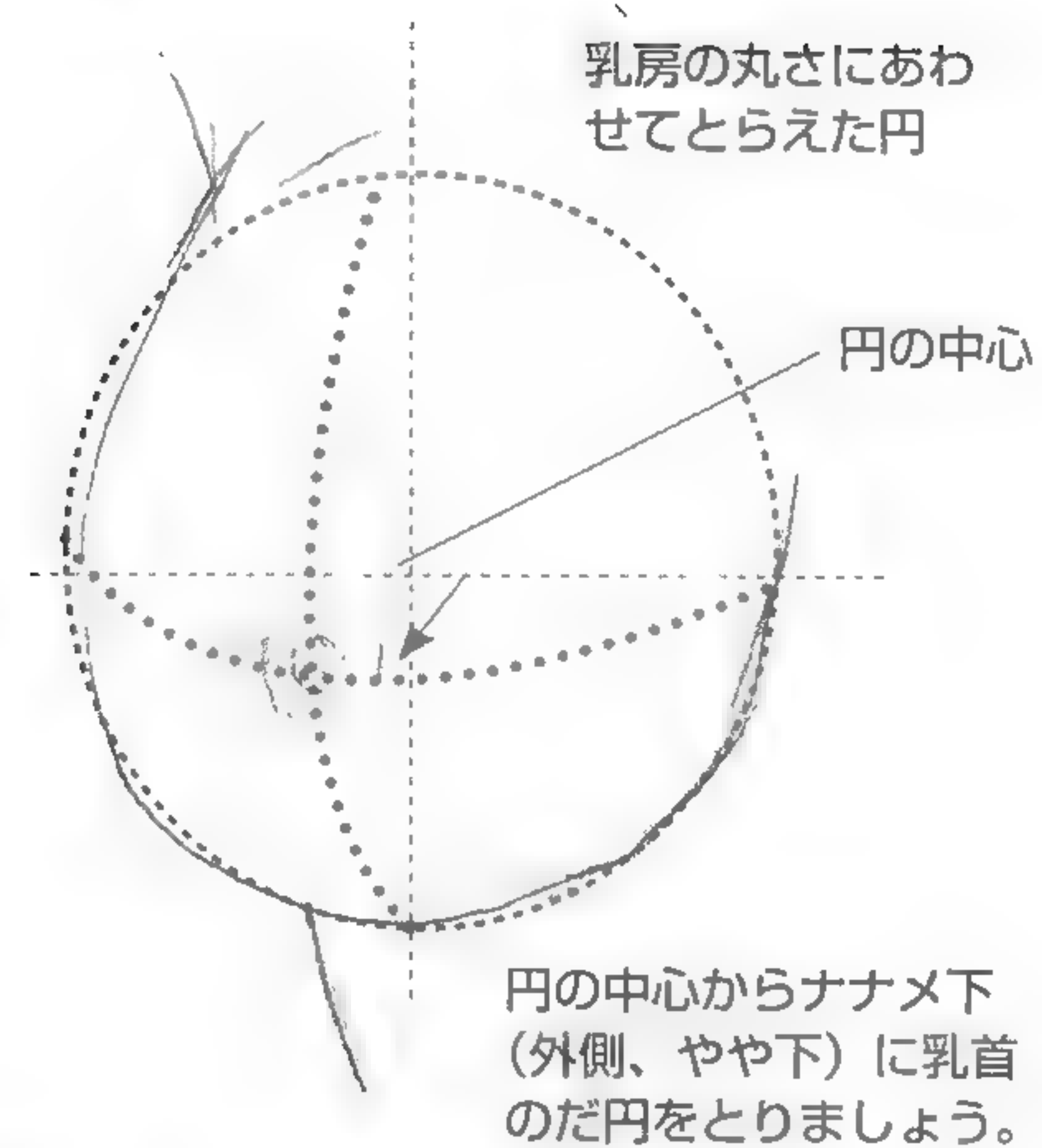
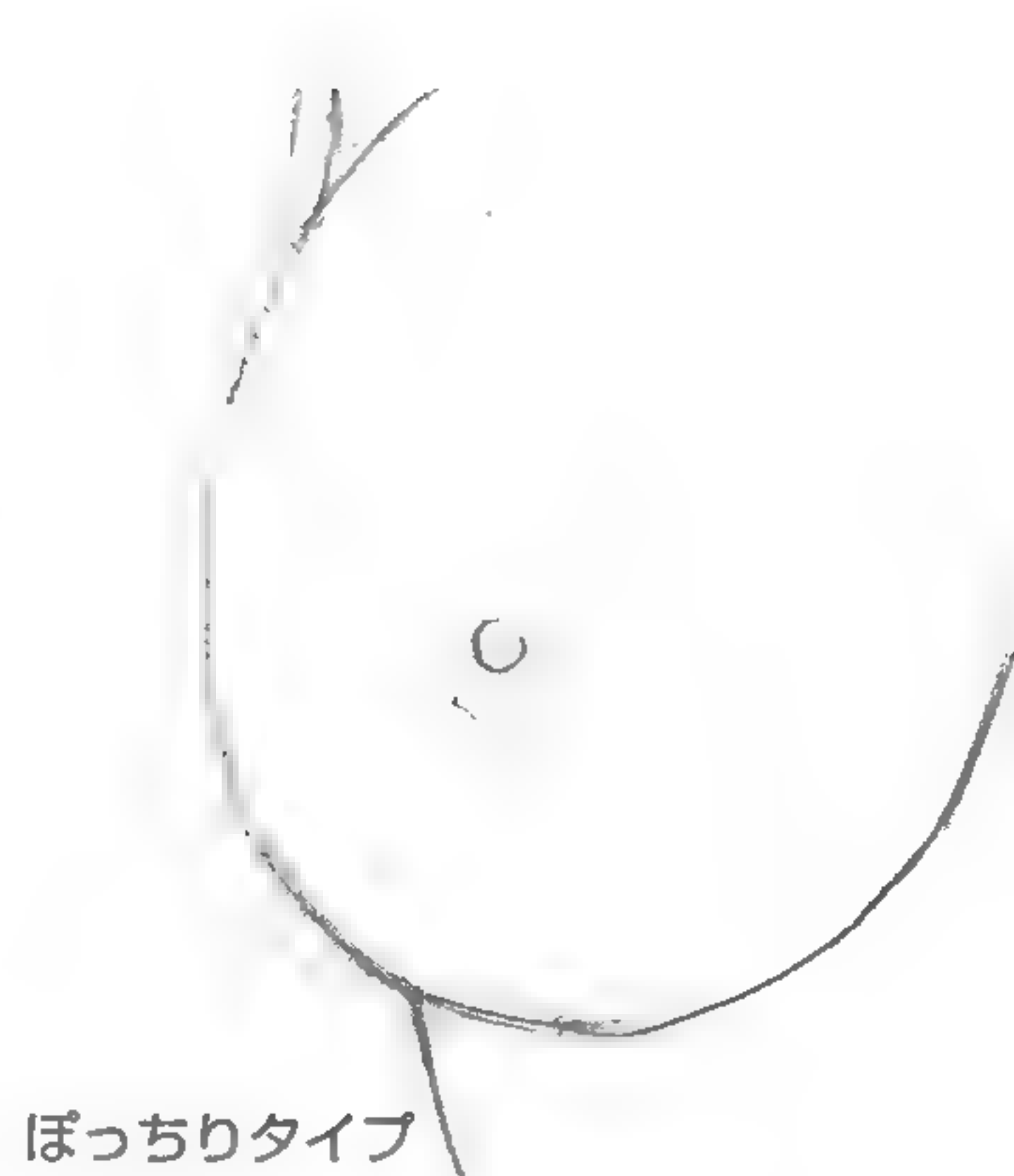
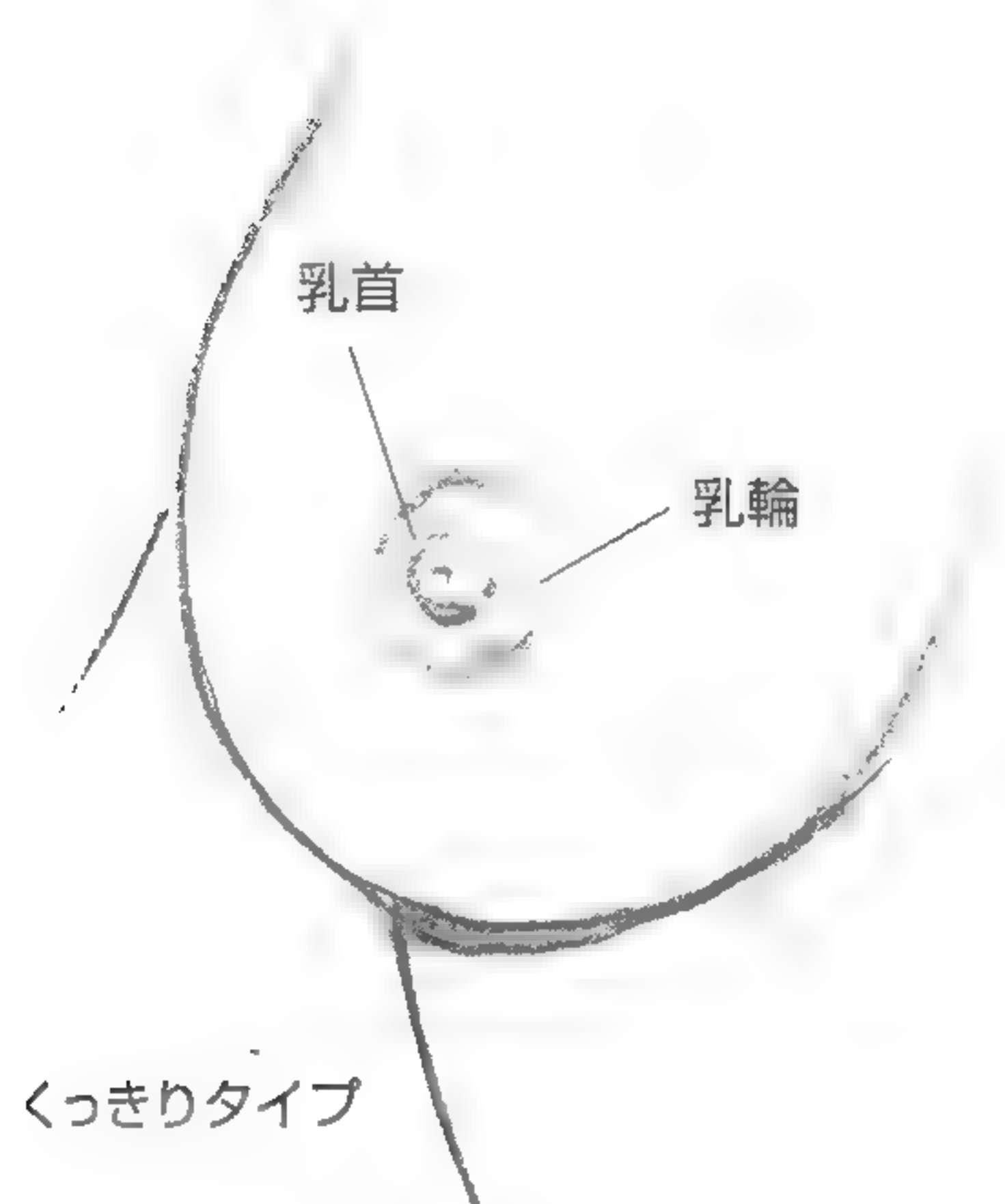
● 横から見た形のいろいろ

乳房のふくらみの曲線（乳房の形）と乳首の大きさの違いで、様々にデザインされます。乳輪（にゅうりん）を省略することもあります。



乳首と乳輪の表現

位置のとりかた



乳輪は乳首を中心にした円ですが、乳房の曲面に応じてだ円形になります。

● 乳首表現のバリエーション



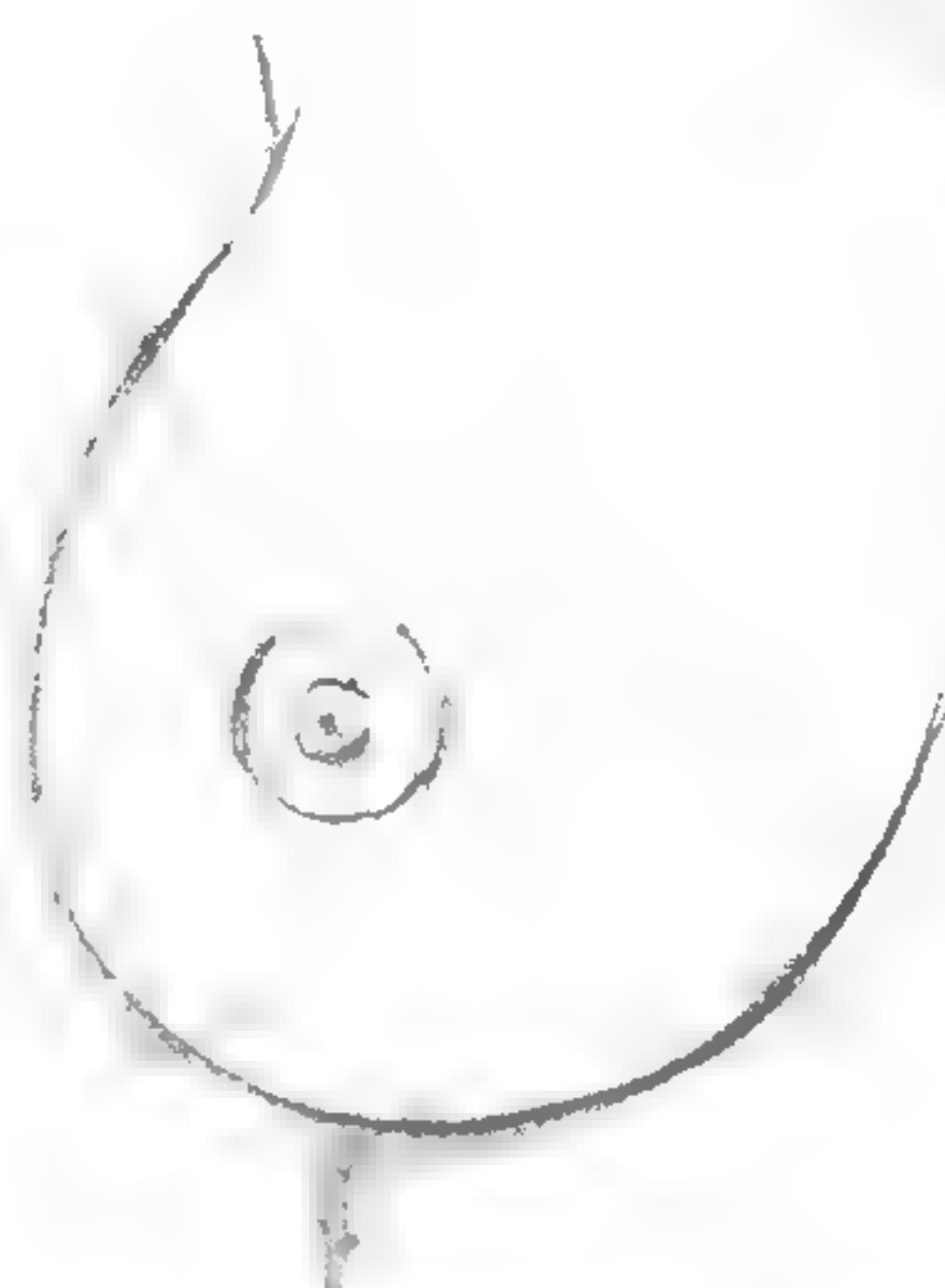
円を2つ描くもの。



乳首だけ描くもの。下面を太くした突起表現。



乳首と乳輪のカゲを強調気味に描いたもの。



乳首と乳輪の両方にカゲのアクセントをつけて、立体感を演出するもの。



乳首は乳房全体に対して小さな突起なので、点や半円でも表現されます。

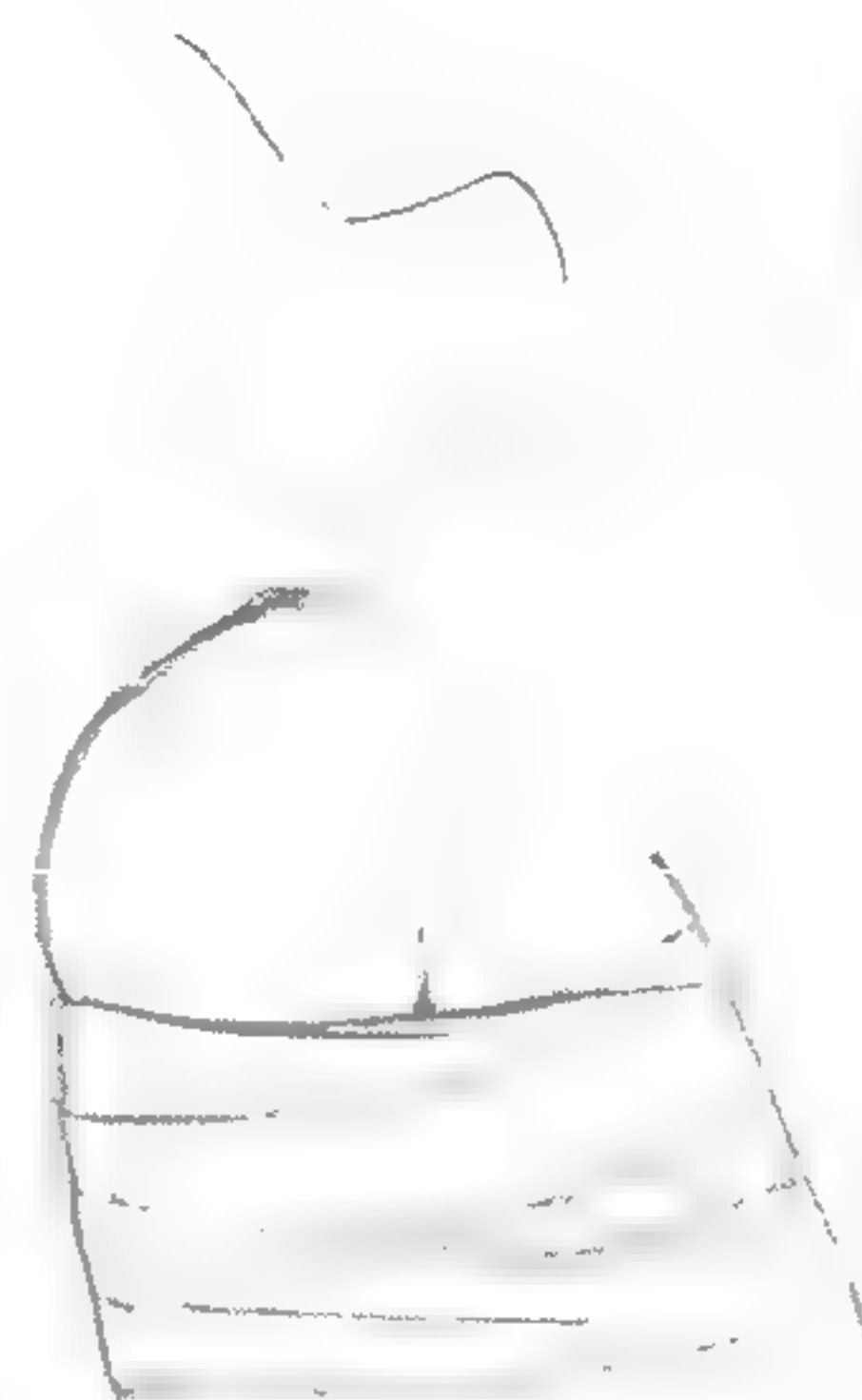
乳房の変形・柔らかさの演出



静止状態。



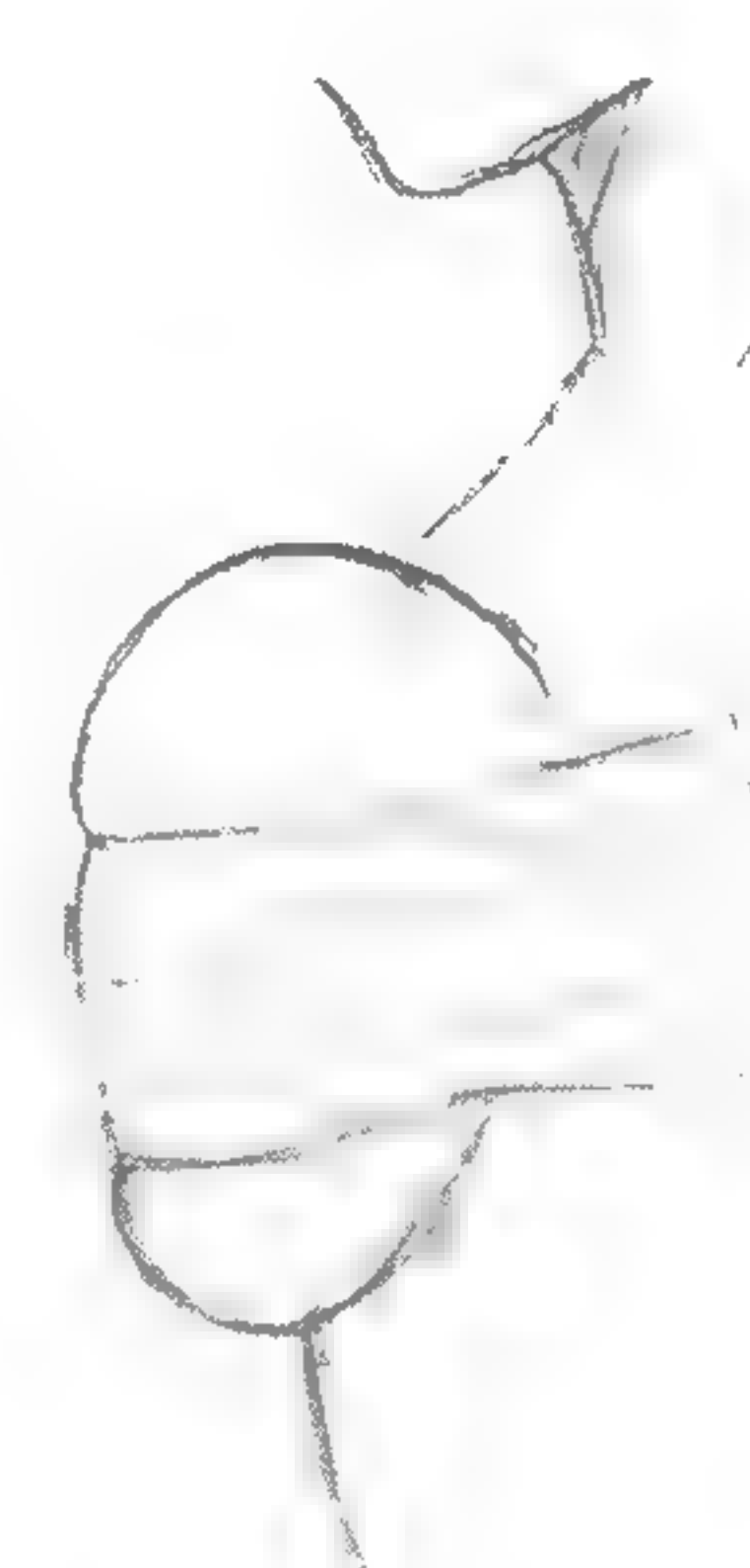
突き出してゆらす。



サラシなどで圧迫する。



壁などに押しつける。



変則的に巻く。

バストをアピールするポーズ

胸もとをアピールするポーズです。おもに大きさや柔らかさをアピールするポーズなので、谷間を強調したり、ふくらみを強調する構図が用いられます。

ポーズで演出

● ブラで演出



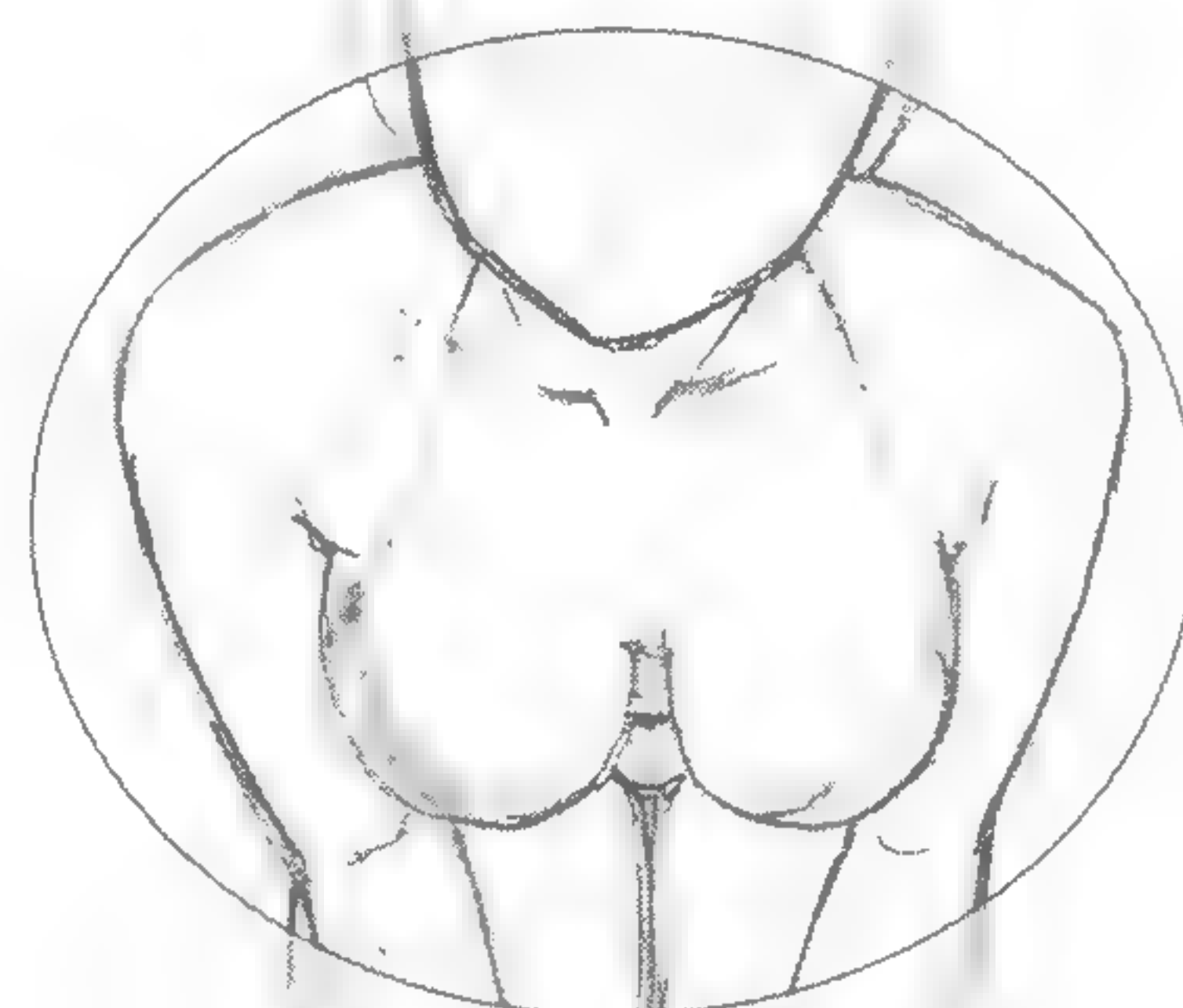
姿勢のよさとアングル効果。豊かなバストと谷間をアピール。



前かがみポーズ。谷間ブラで、大きさ、ボリュームをアピール。



前かがみでボリュームをアピール。



すき間ブラで、形の美しさをアピール。

●ブラなしの各アングル

シルエットに注目しよう。

通常アングル

反って見せる

アオリで見せる
下乳の魅力を強調する。

かがんで見せる
自然な垂れ下がり。

胴体部分と隠れている乳房も
描いてデッサンします。

ブラで形を整えて
いる場合。

乳房の柔らかさを演出

抱きかかえる



支える



肩ライン

通常。バスト
トップライン
と肩ラインは
平行です。

肩ラインは水
平のまま、バ
ストトップラ
インを傾けて
描きます。

腕で寄せる



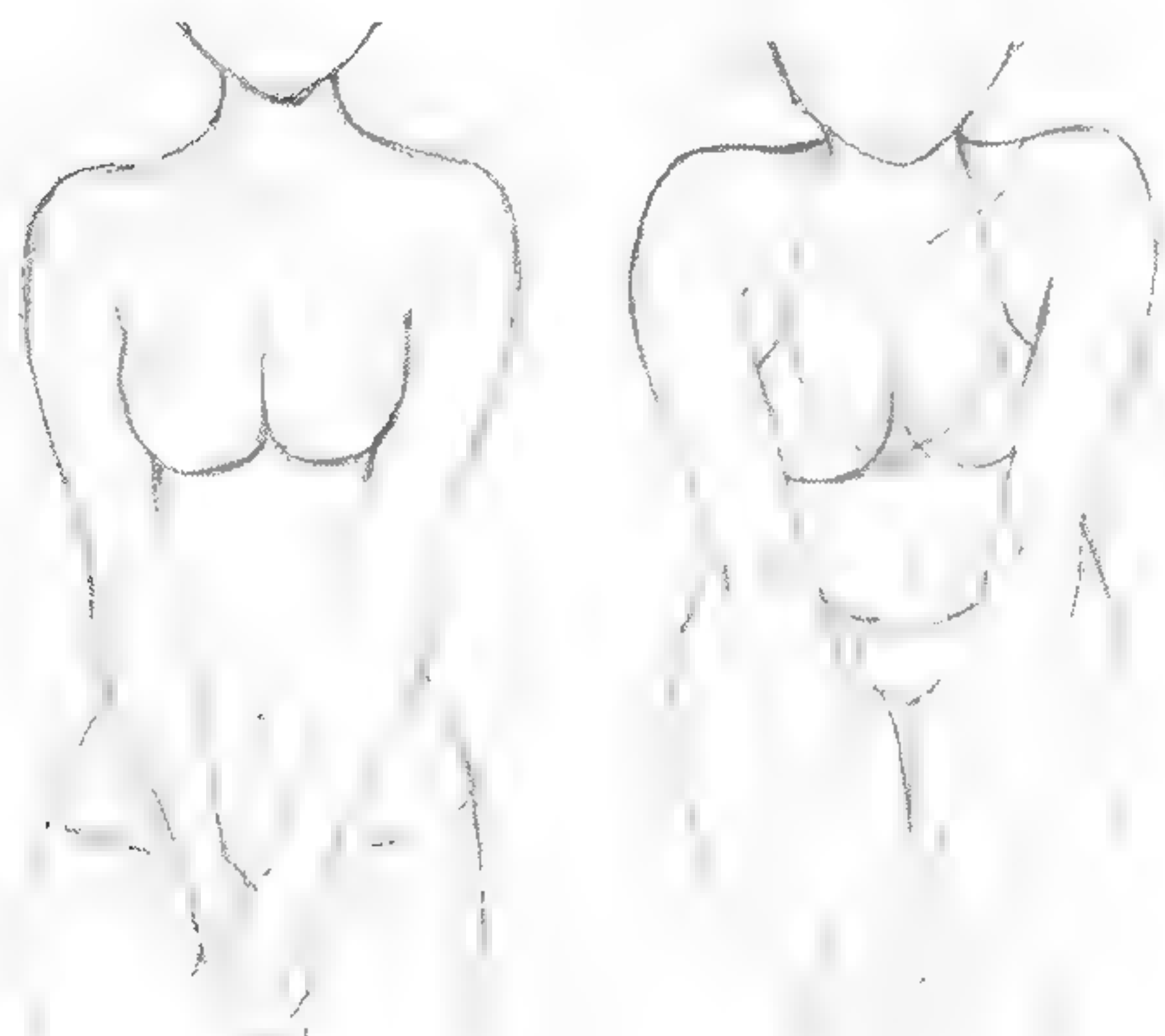
かがんで谷間を
見せる



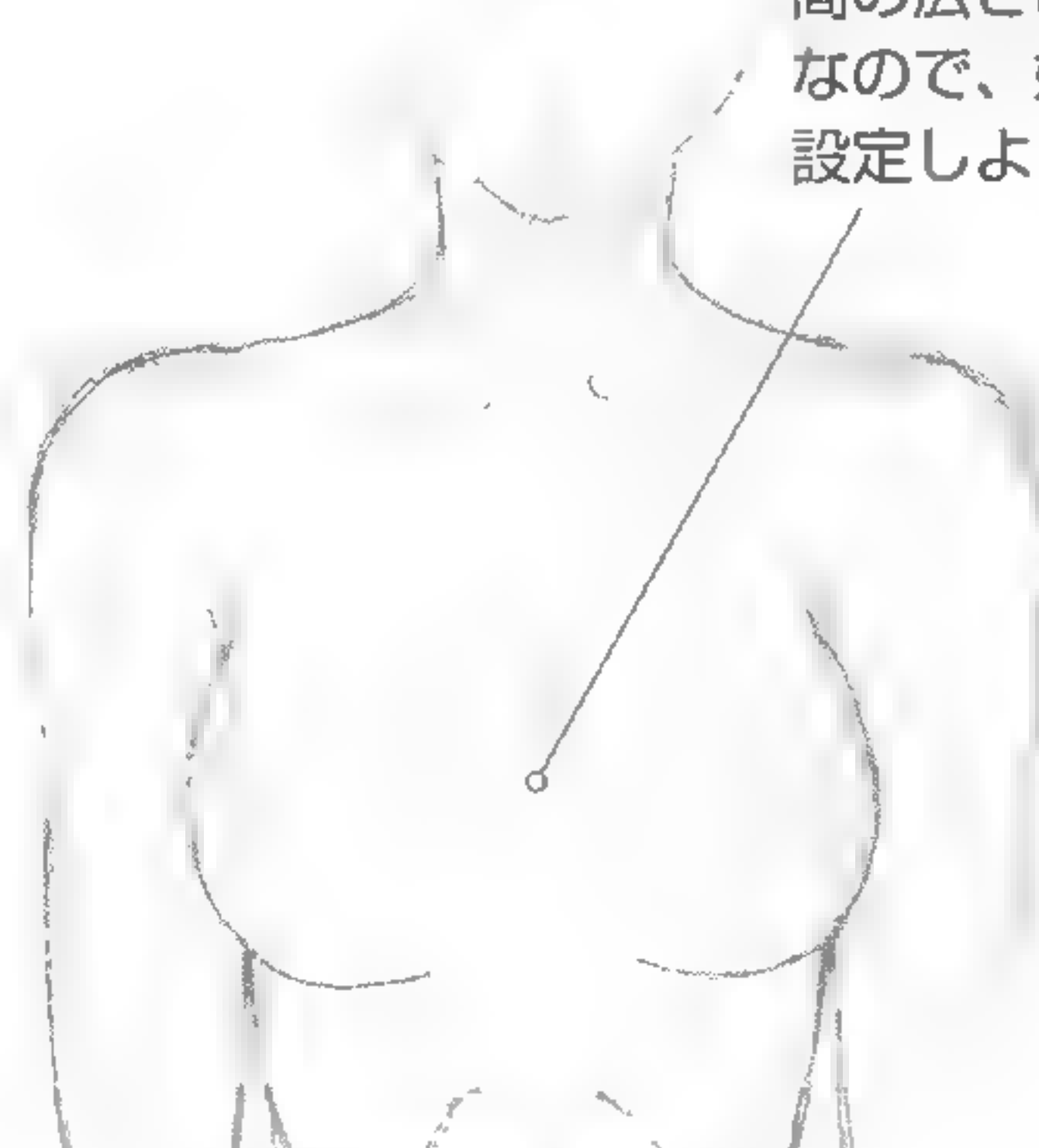
谷間の線は直線
的になります。

谷間の線は○と
○が接する感じ
です。

間の広さは様々
なので、好みで
設定しよう。

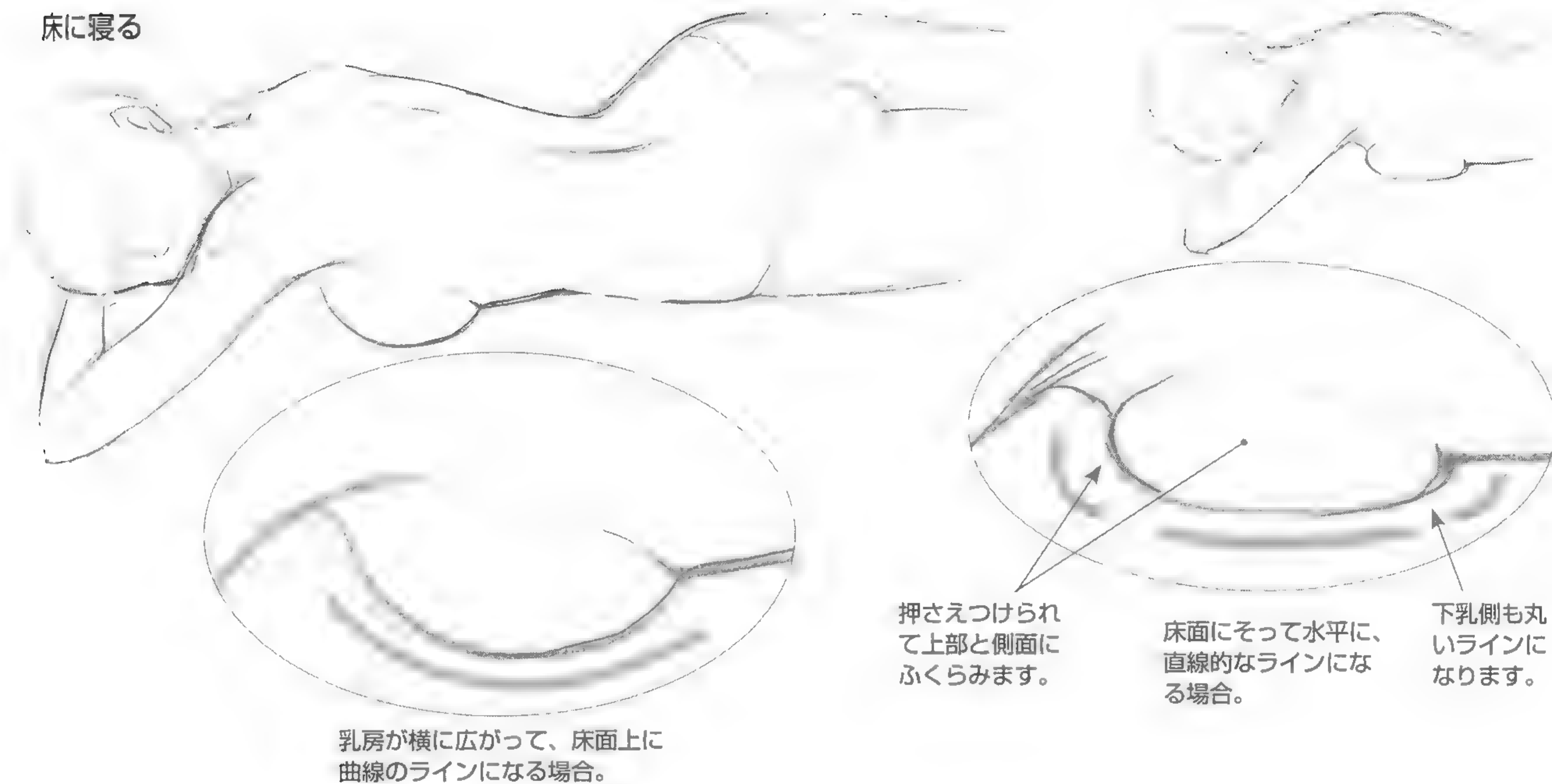


乳房は左右から押されると、くっつ
いたところは直線的になります。



左右の乳房は離れています。

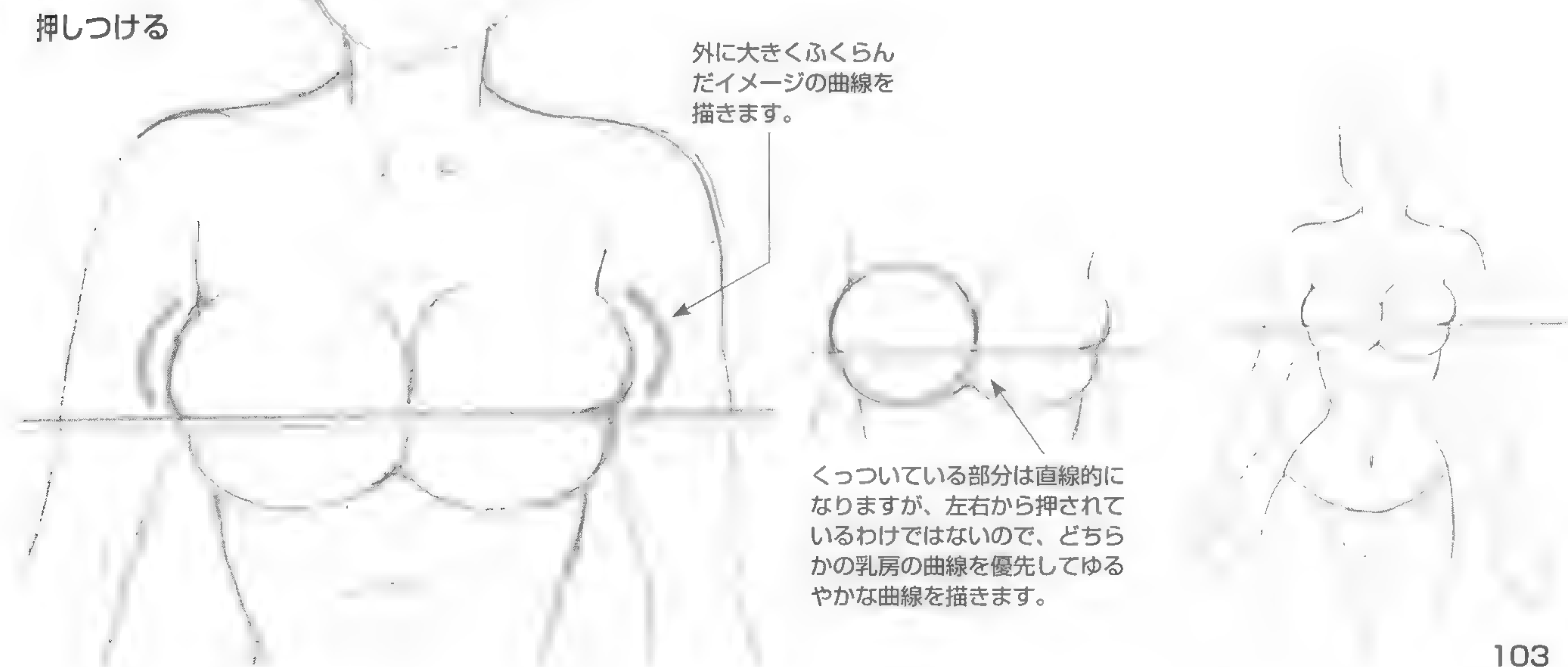
床に寝る

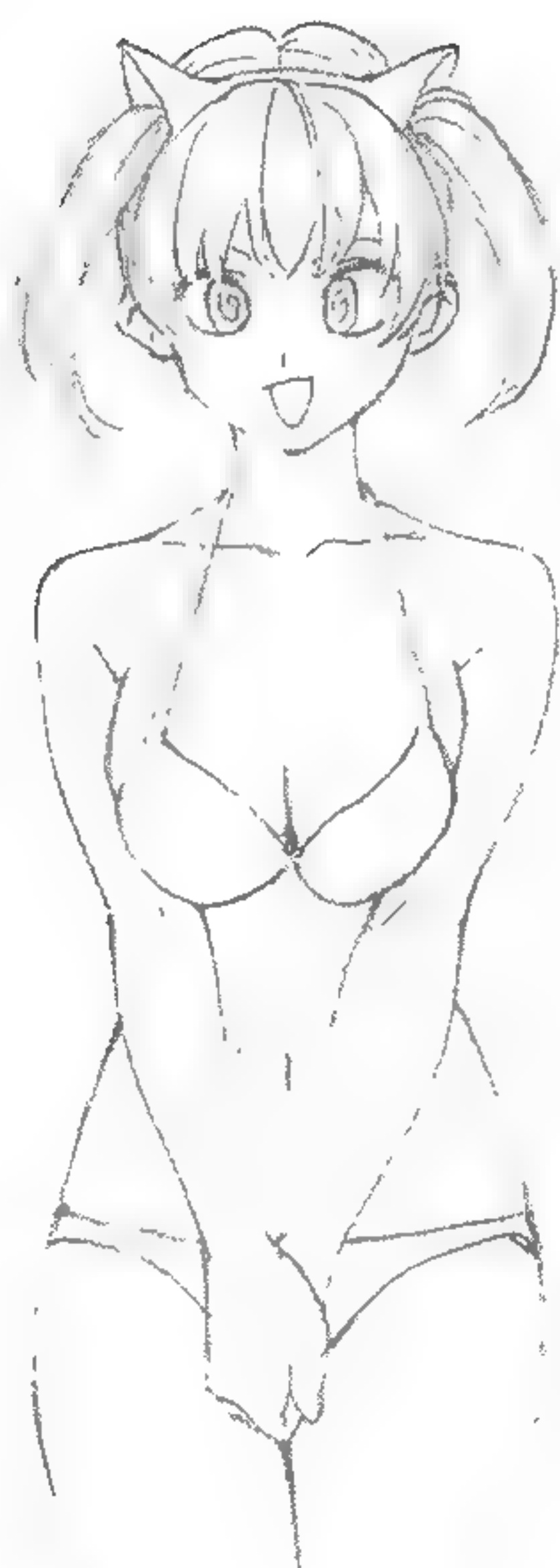
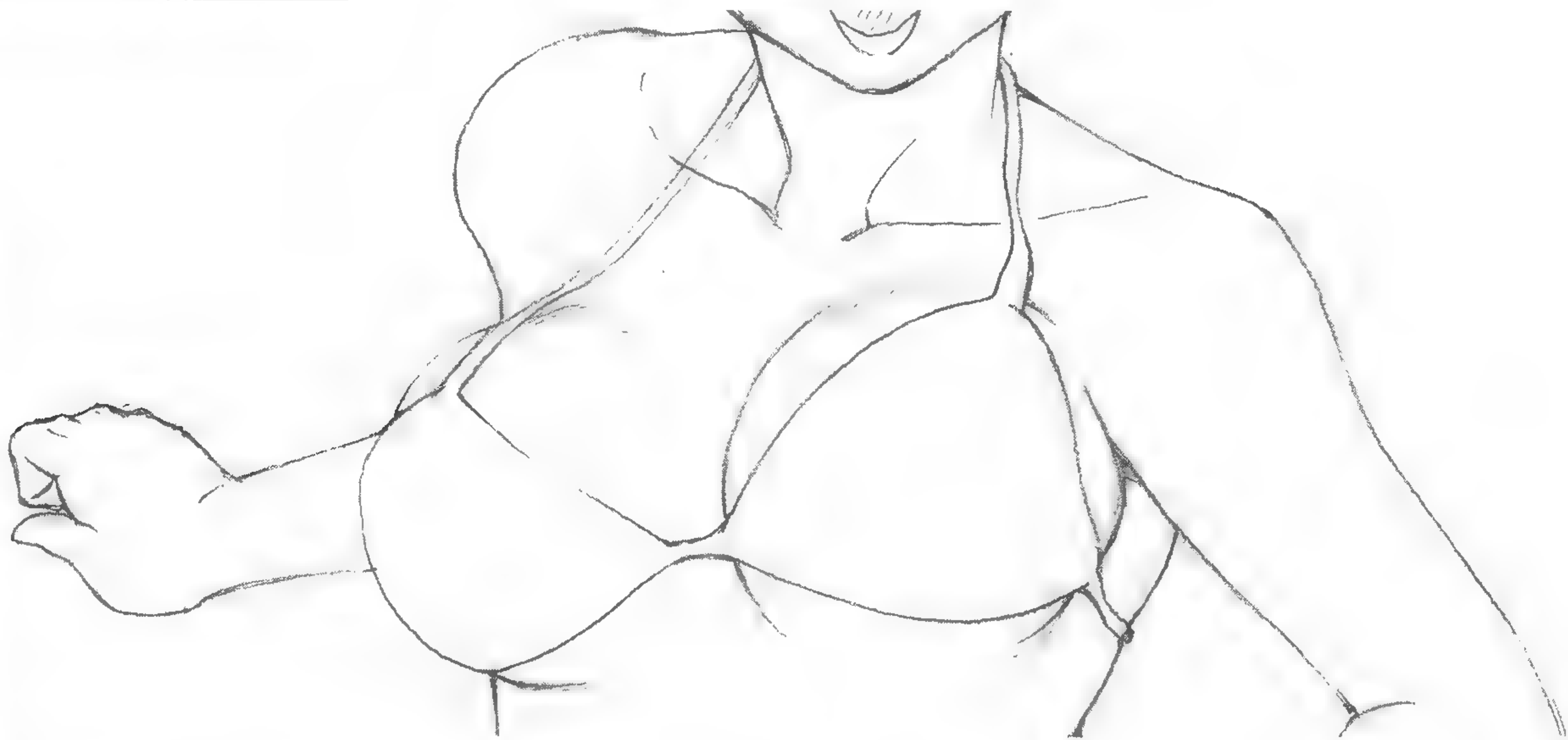


乗せる



押しつける





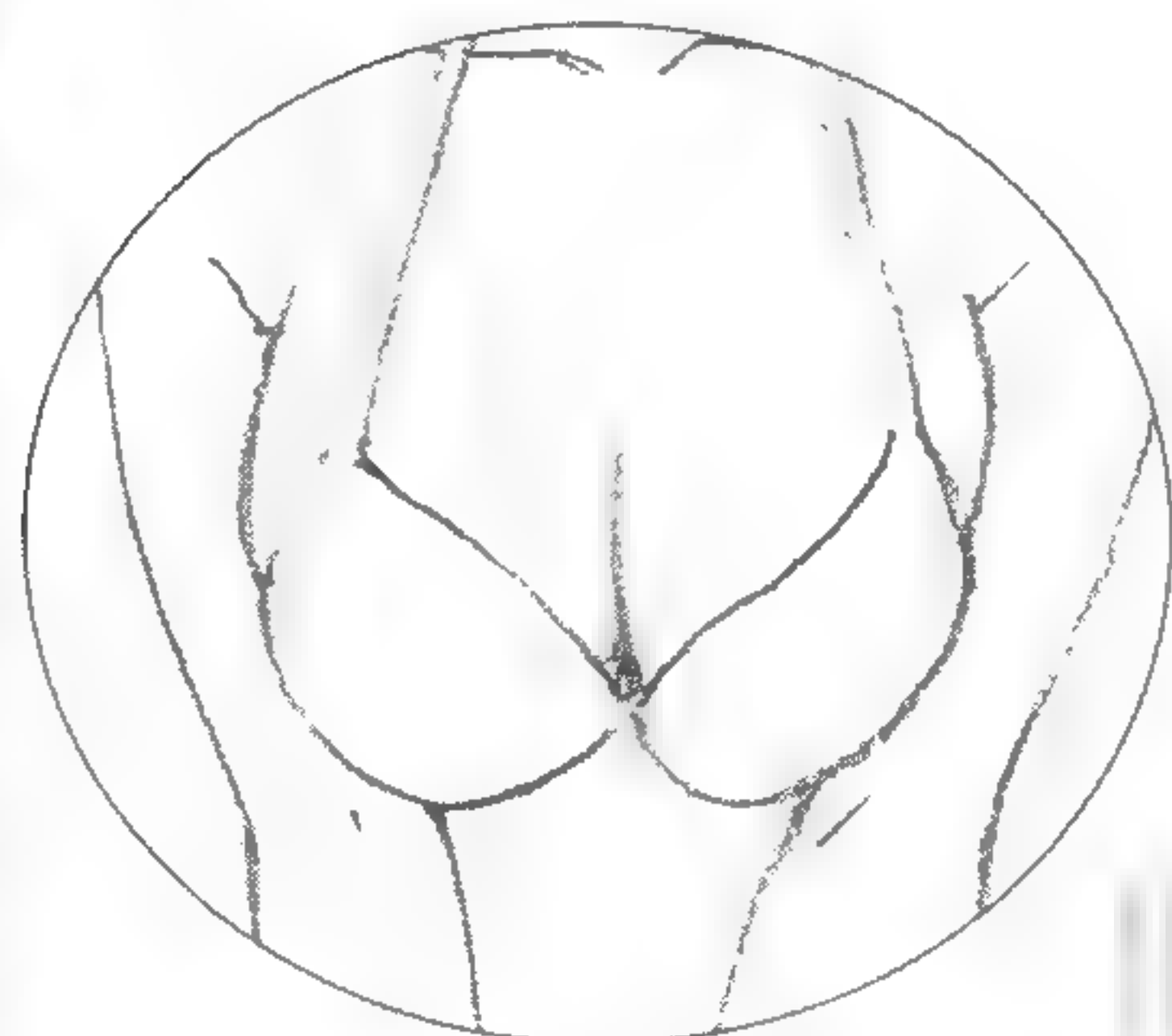
いちについて



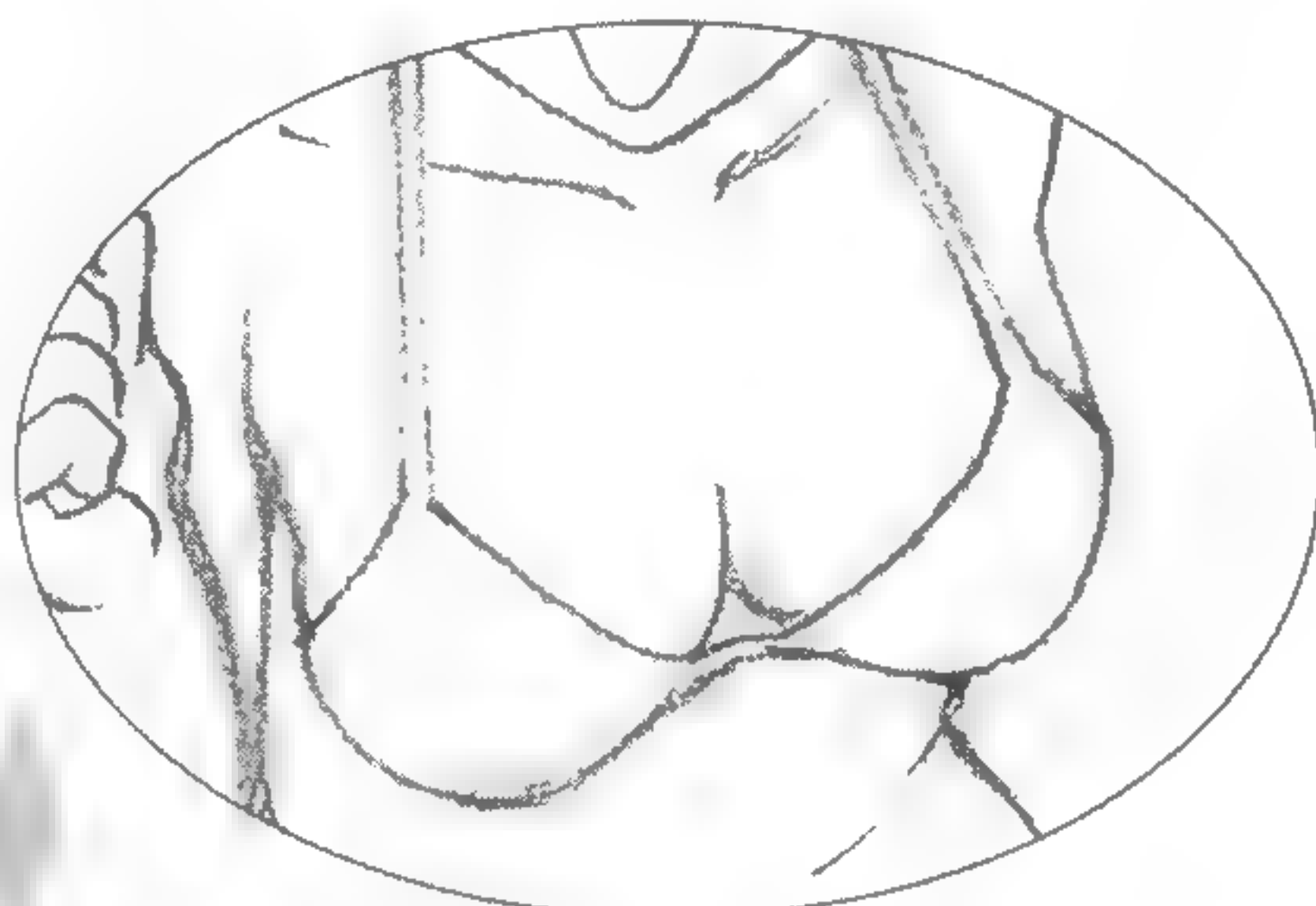
よーい...



どん!



腕で両側から押されています。
ボリュームのあるバストを設定します。



体の傾きによって、バスト
ラインが変わっています。

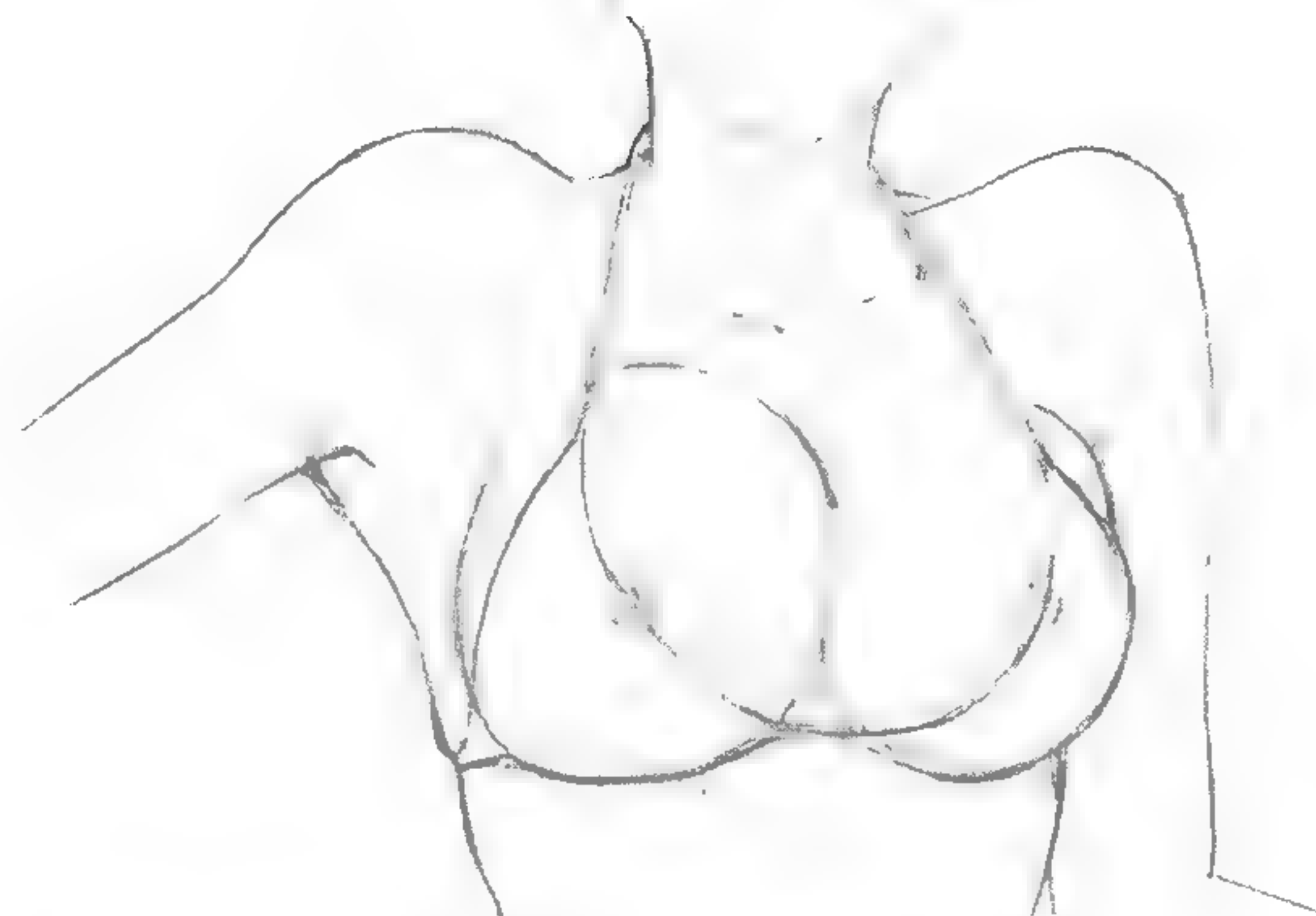
● 揺れ表現のいろいろ

ブラのある場合



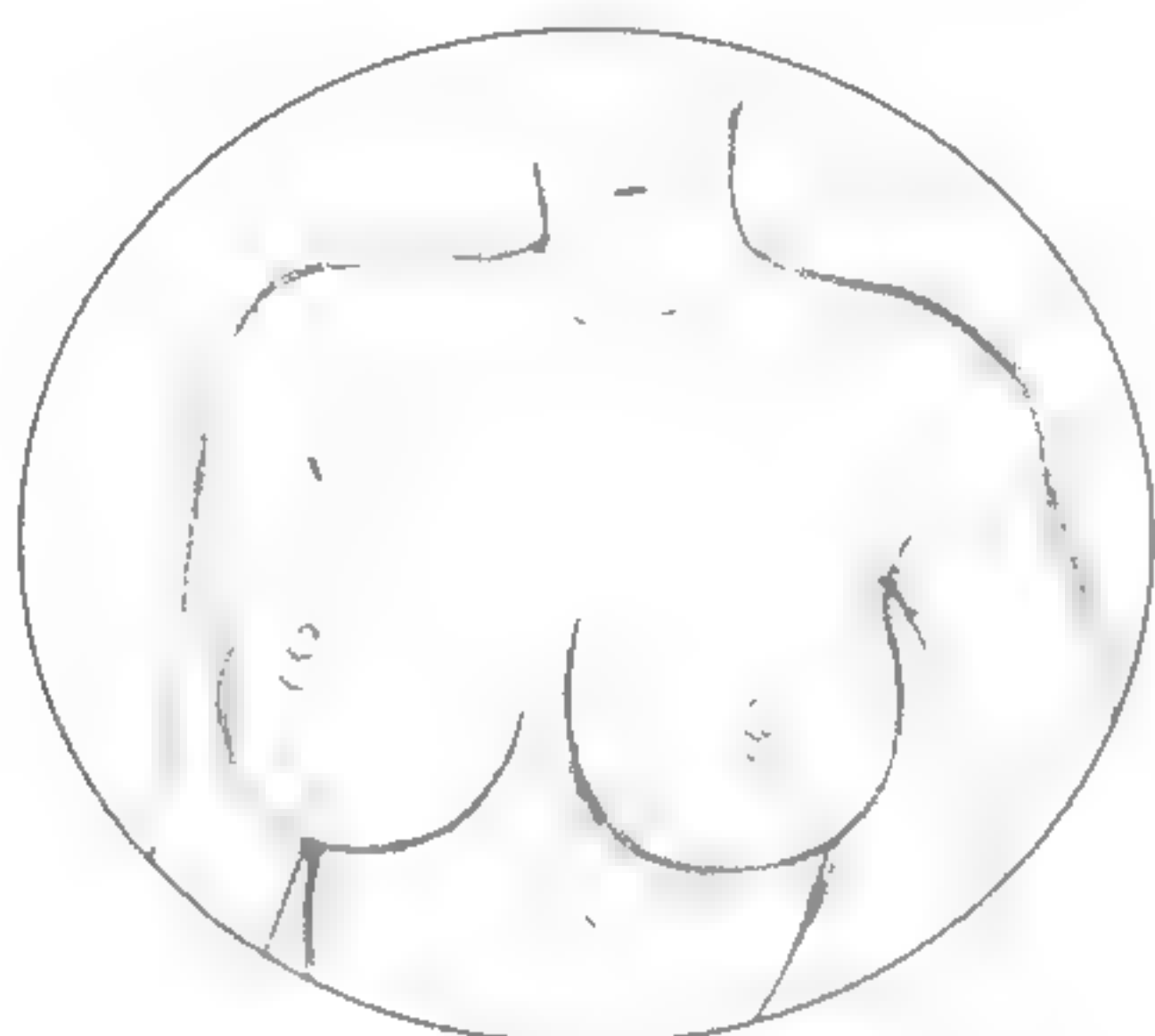
ブラでしっかり固定されている場合。

乳房の変形による動き表現。ブラは本来乳首が浮き出さないように作られているものがほとんどですが、そうでないものもあり、また、演出として乳首が描かれることもあります。



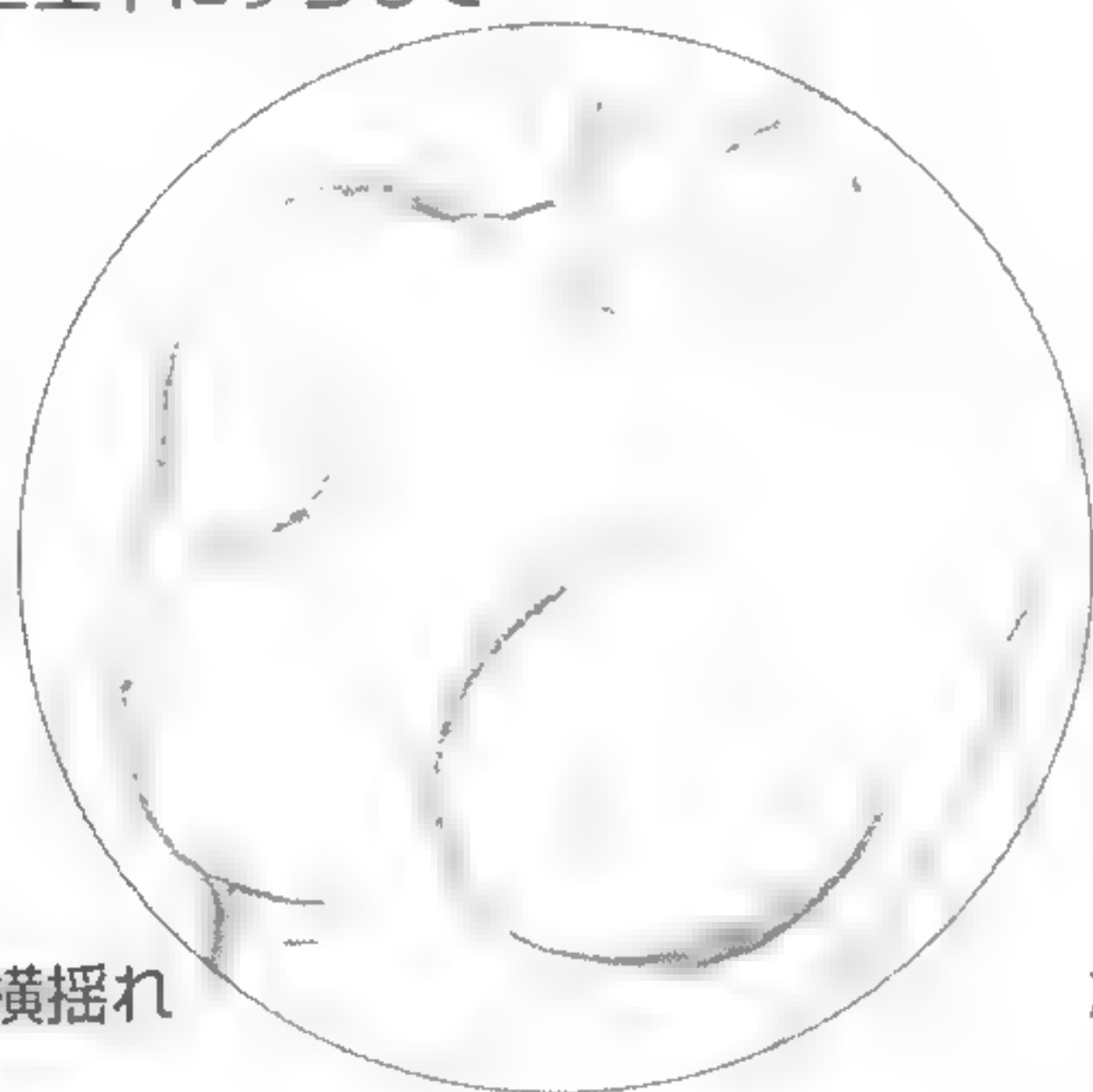
左右に揺れにくい分、上下に長くなったり平べったい感じになる場合もあります。

ブラのない場合

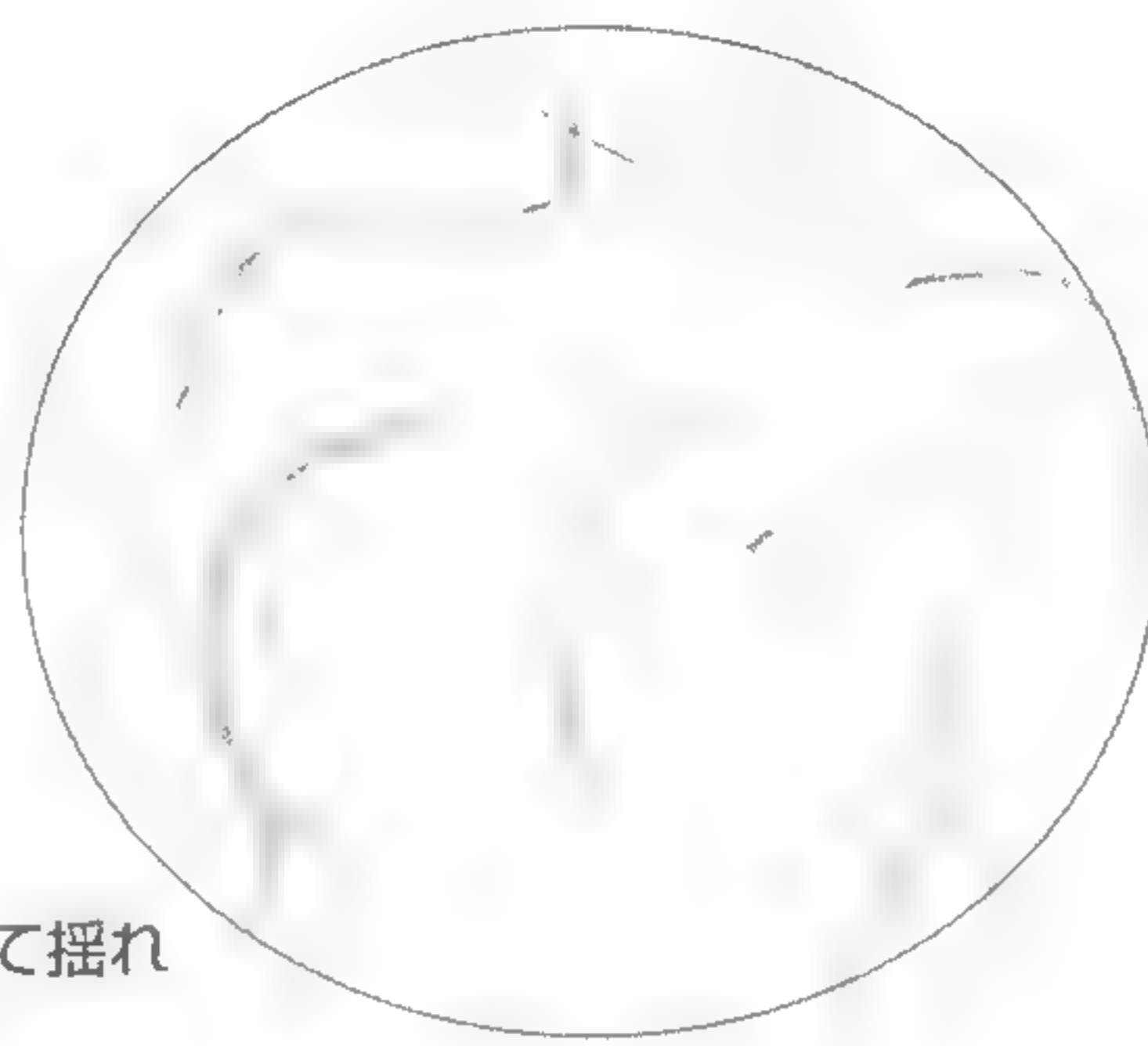


乳首の位置を上下にずらして描きます。

走るポーズに躍動感が演出されます。



横揺れ



たて揺れ

上下の揺れ



カゲや短い効果線、動く前の乳首の位置を薄く描き込むのも効果的です。



乳房をもっと変形してダイナミックな動きを演出

腹部

セクシーな胴体を演出しよう

おなかの作画

まずは腹筋やろっ骨などを描き込みましょう。また、おへそを描くことによって存在感のあるセクシーなおなかを演出できます。

腹筋の割れ。
くぼみます。

腹筋

ろっ骨

へそ

ポイント

ろっ骨

中心線は引き
締まった胴体
を演出します。

曲線で丸みの
ある下腹部を
演出します。

下腹部の曲線ラインは好みで入れよう

股に向かう曲線ライン。
腹筋のそばからできるラインと、腹筋の外側から
できるラインがあるので、好みで描き込みます。
目的は下腹部の丸みの演出です。

腹筋の曲線がそのまま股まで
曲面を生み出します。

腹筋の曲線

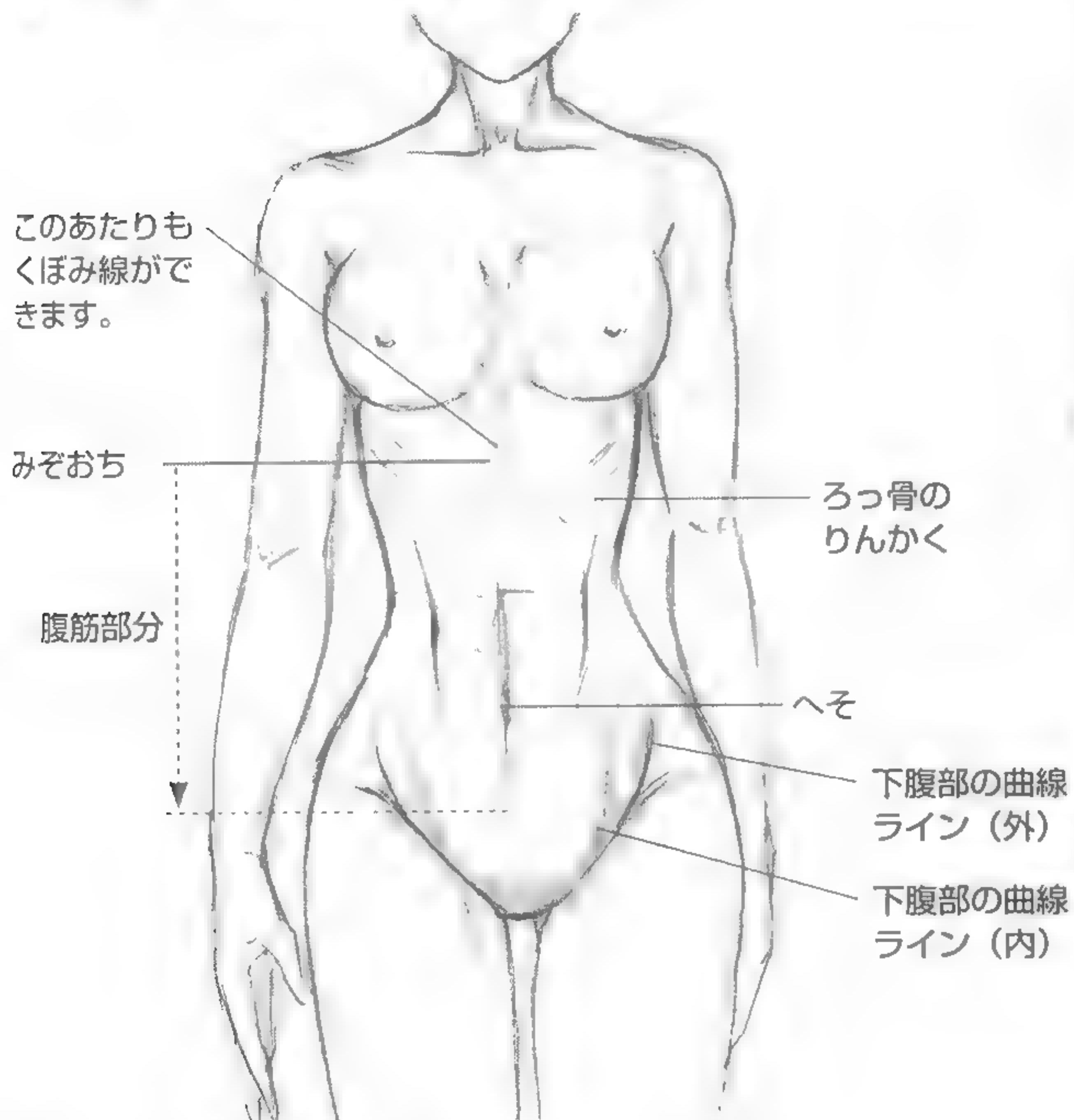
ろっ骨

ろっ骨

曲線ライン

おなか表現のいろいろ

● 正面 引き締め感を強調した場合

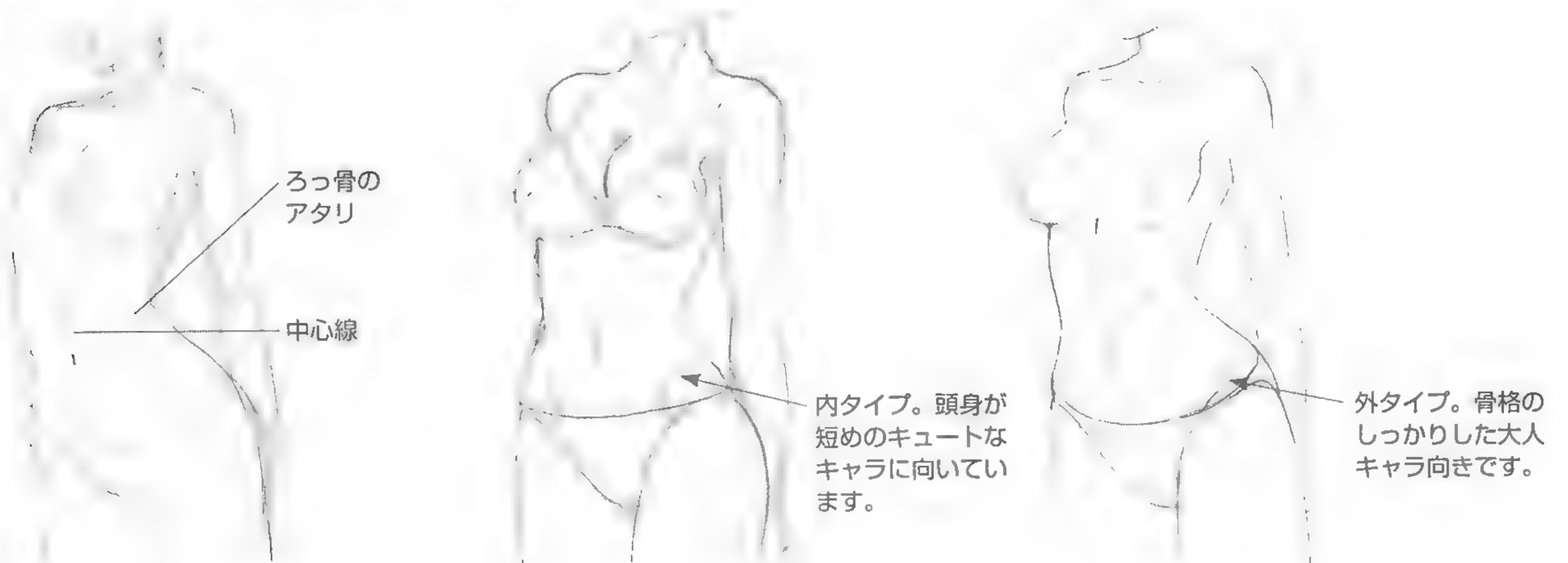


腹筋のカゲ

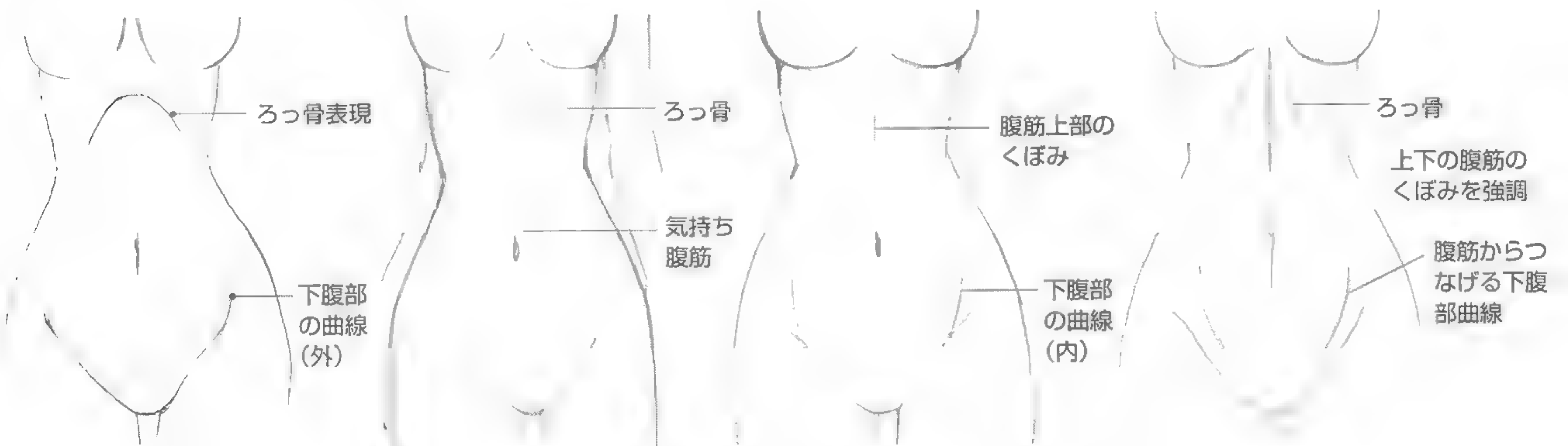
カゲ表現による肉感表現

シンプルな表現

● ナナメ向き 下腹部の曲線ラインに注目しましょう。



バリエーション キャラのイメージに合わせて描きましょう。



おなかの表現を見てみよう

おへそにも注目。正面からは丸やだ円形などで描かれるおへそは、横向きではタテ長や線状になります。

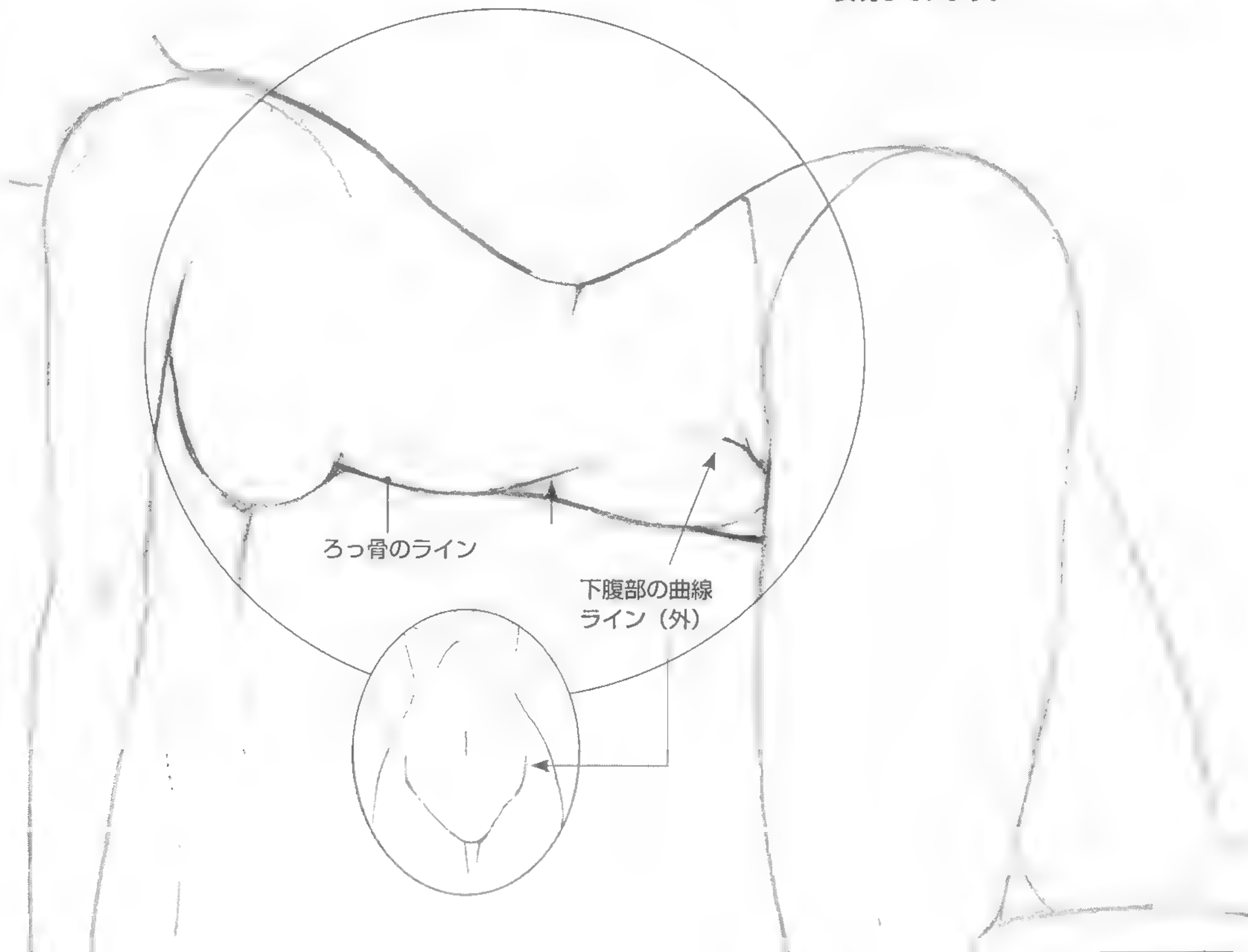
● 横向き

● ナナメ向き



● はうポーズ

やわらかな起伏を、中央の腹筋の線とへそで表現しています。



● M字開脚

腹部はあまり強調
されません。

おへその形で、腰から下
を突き出していることを
表現しています。

アタリ・構造デッサン

へそは丸形を基
本にだ円状に描
きます。

作画の途中。中心線はへそとつながっていま
す。仕上げで途切れさせることで、腹部の
起伏を表現しています。

● 寝そべりポーズ

腹部と胴体の立体感
が肉感的に現れます。

へそ。アングル
によってタテ長
のくぼみです。

ボディデッサン

中心線のまわり込み。
体の曲面と厚みをとら
えるアタリ線です。

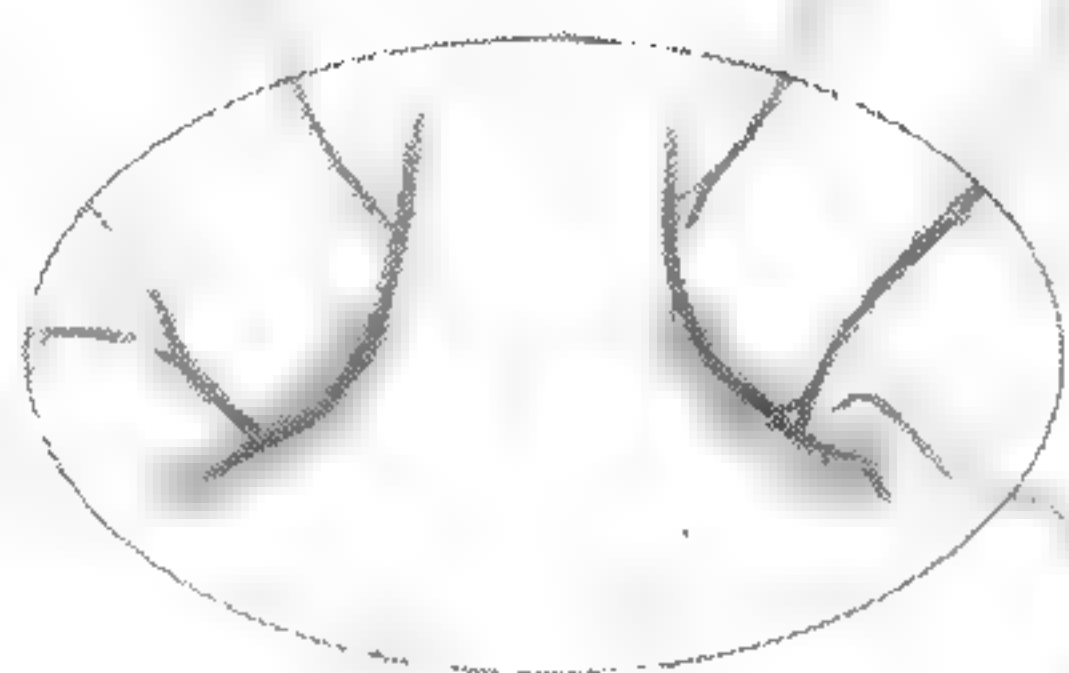
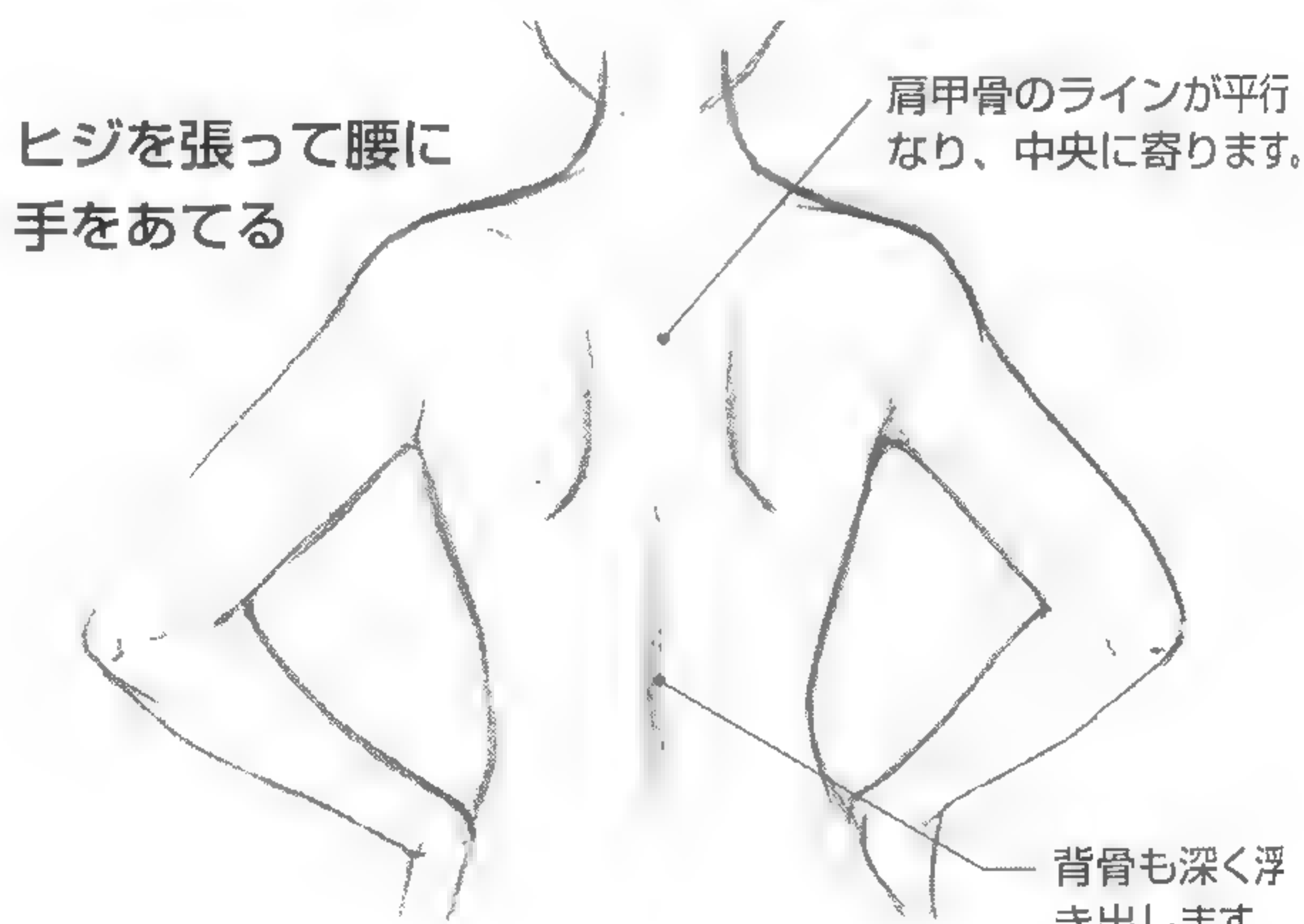
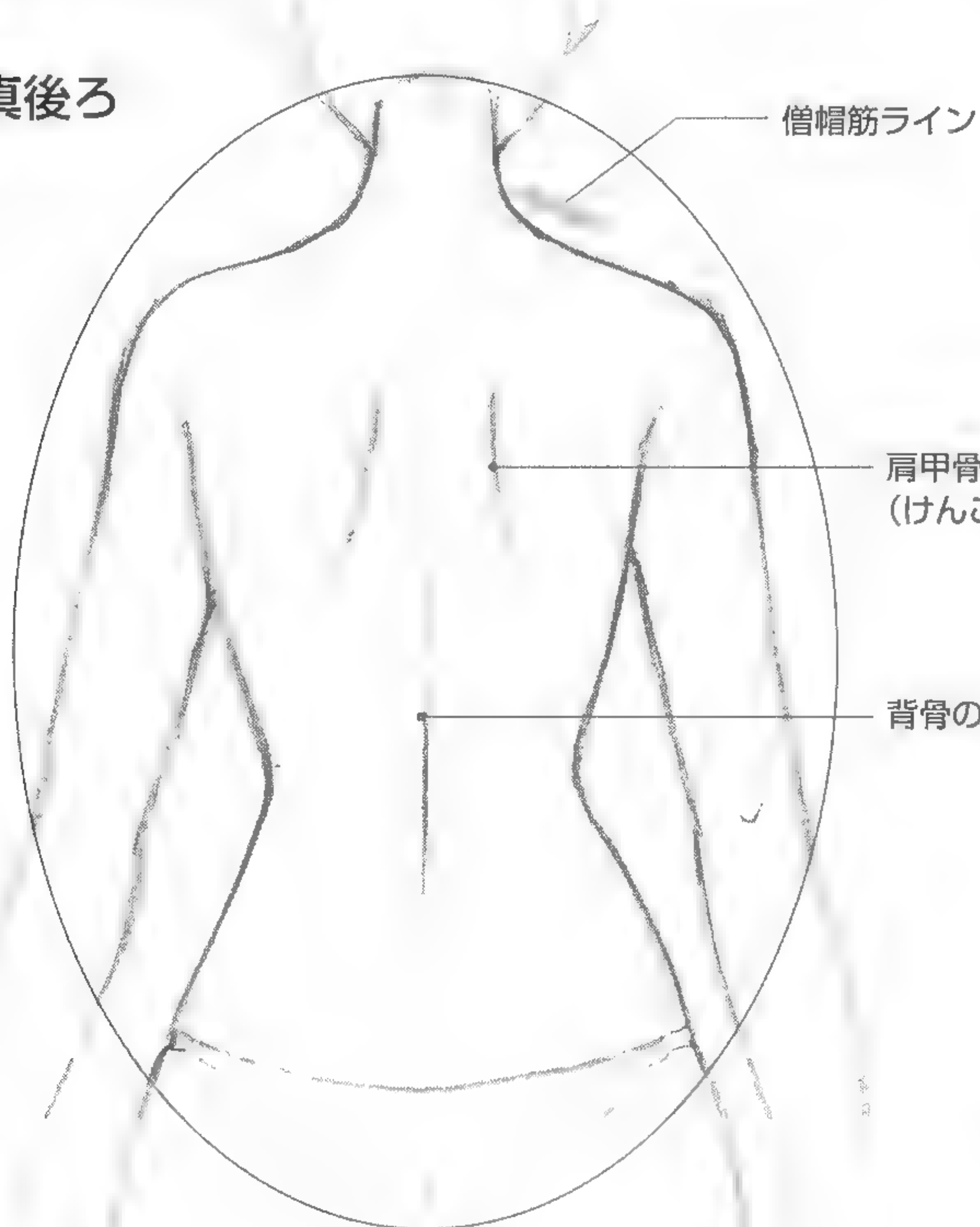
背中

背骨、肩甲骨（けんこうこつ）、腰のくびれでセクシーな背中を演出しよう

背中作画

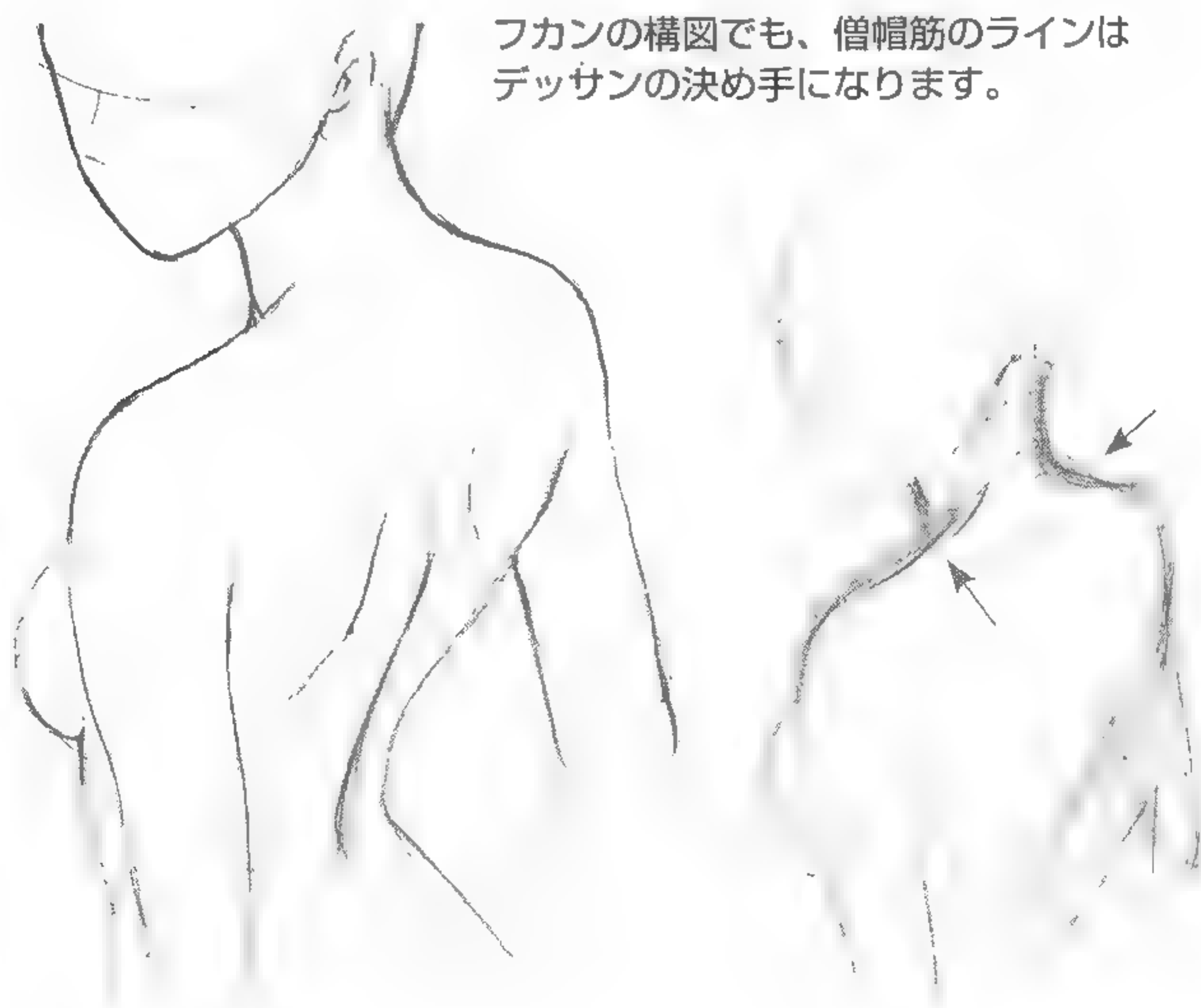
腰のくびれを生み出すボディラインと、シンプルな背面に浮き出す背骨のラインが背面の魅力です。ポーズの核になる首から肩のラインも重要です。

● 真後ろ



デッサン

肩のラインを水平にとり、僧帽筋ラインがなるべく均等にナナメになるように描きます。



● ナナメ

首と肩のライン、背骨の表現に注目しよう。

通常立ち
ポーズ

体を反らせて
振り向く

肩を少し上げて
います。

1本の線にな
ります。

反り気味の姿勢。腰は大きく
くびれ、背骨の線も腰の近く
に深く現れます。

しなりを意識した
振り向きポーズ

横顔を見せる

ポイント

反りの姿勢のシル
エットの美しさ
には、脚線が影響
することもあります。

首から背中に
かけてしなや
かなラインに
なります。

アゴを上げて
振り向く

胸が見えないくらい
のナナメ向きアング
ルは、背中が美しくセク
シーに見えます。

背面ポーズの腕と背中

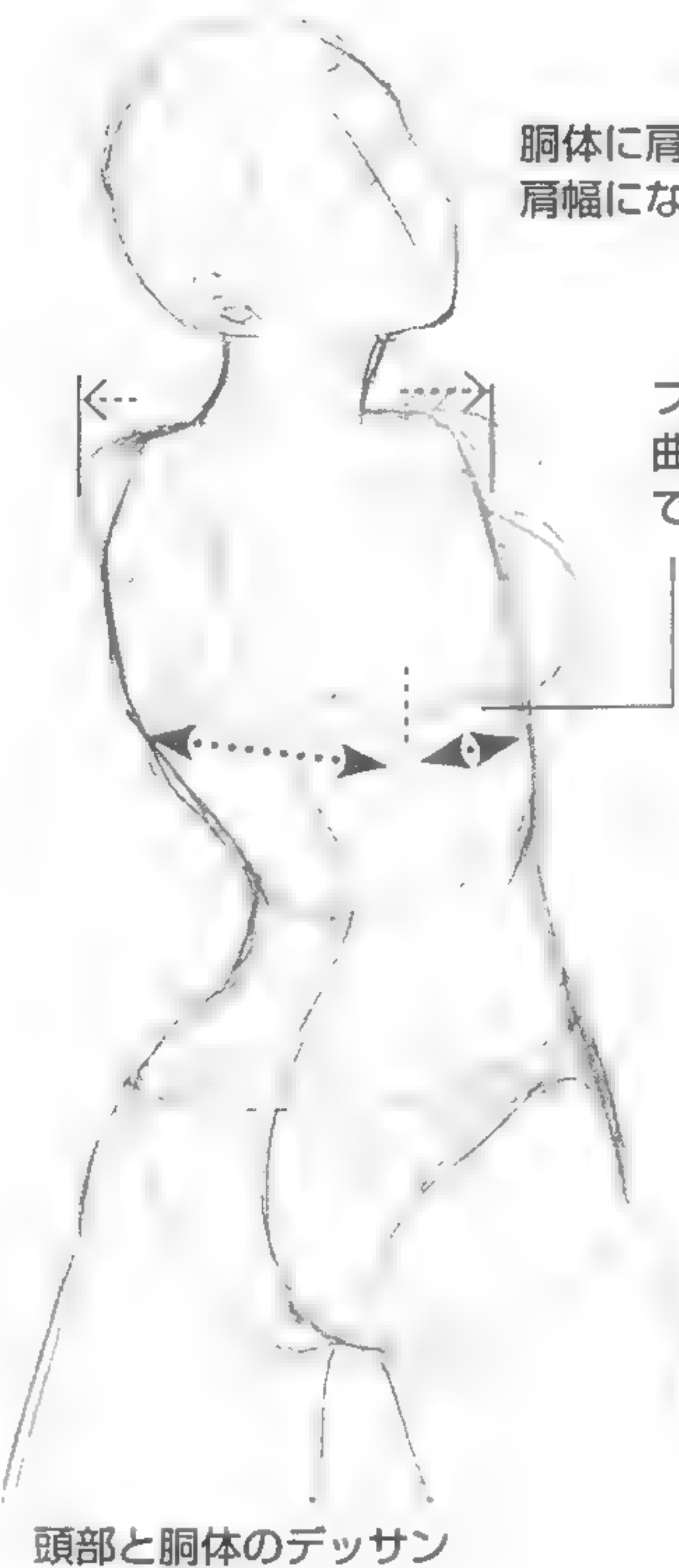
● 振り向きキメポーズ

背中の中の見え方と肩のラインが重要です。
胴体の形をとらえましょう。



両ヒジを張っているの
で、肩甲骨が中央によ
っています。

上半身を反らせた
姿勢なので、背骨
のラインは腰あた
りに深く入ります。



胴体に肩がついて、
肩幅になります。

ブラのラインのアタリ。
曲線の向きの切り替え
で、側面をとらえます。

アタリ

頭部と胴体のデッサン

● 顔だけ振り向く

やや後ろ方向に伸ば
した腕。肩のライン
はスムーズです。



前に腕を出すと
肩の筋肉が現れ
ます。

構造模式図

腕のつけ根を
とらえる目安
の線

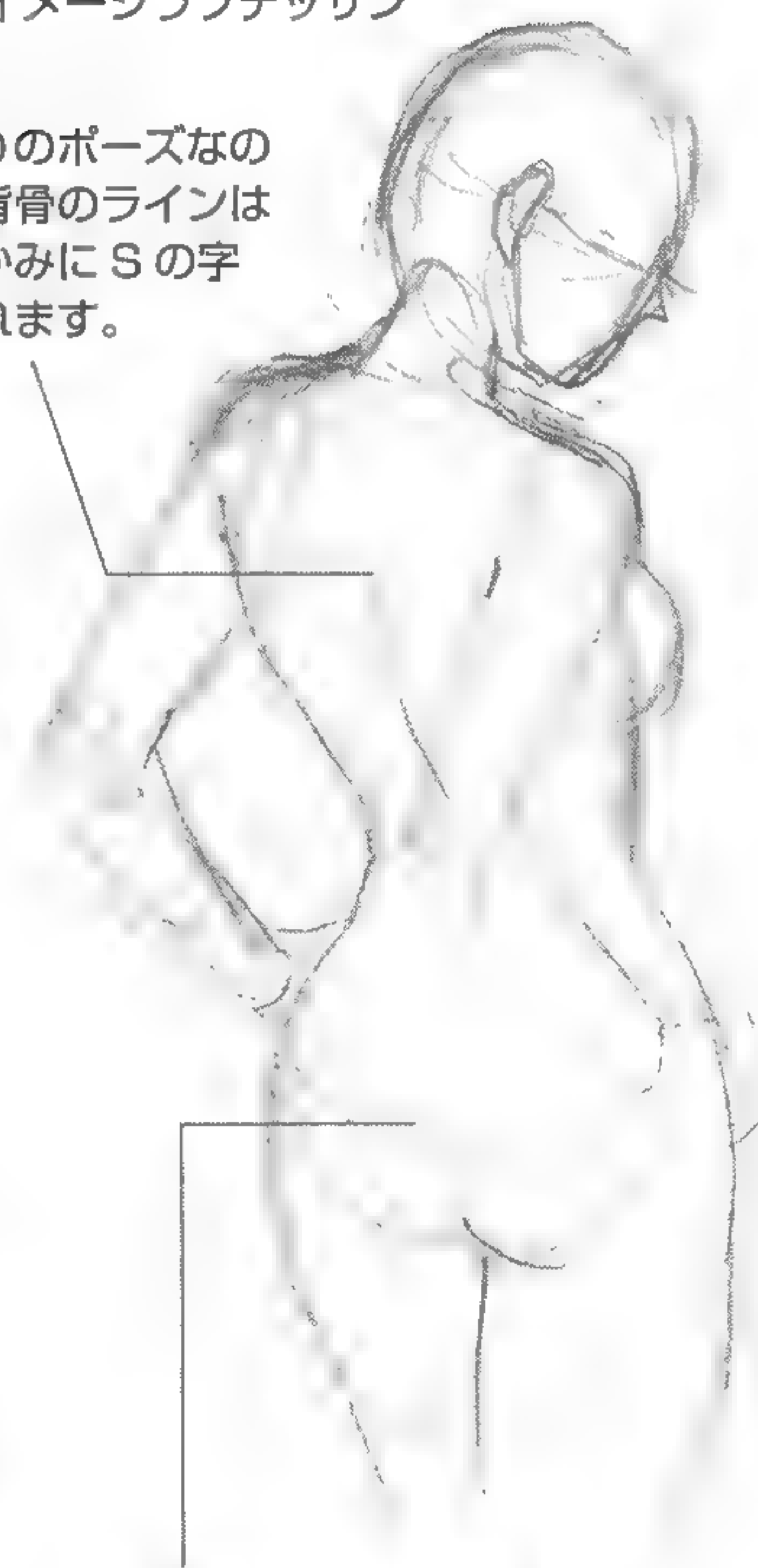
アタリ。肩の角度と背骨を
軸にバランスをとります。

● ナナメアングル



イメージラフデッサン

しなりのポーズなので、背骨のラインは大づかみにSの字に入れます。



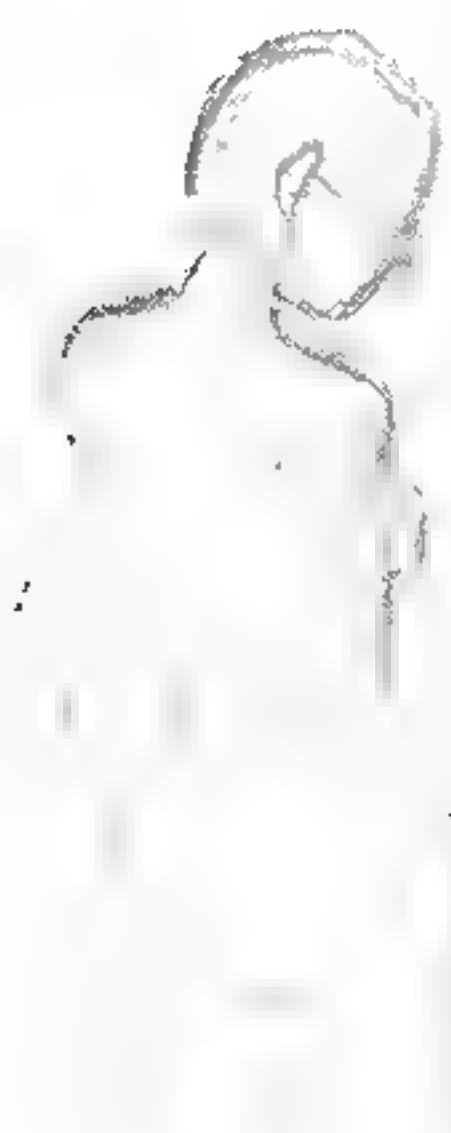
中心線のアタリ。背中の面とお尻のふくらみにそった1本の曲線です。



ボディデッサン。背中とお尻の線で、背中の面とお尻の向きをとらえます。

● ひねりの振り向き

イメージラフをアレンジして立ちポーズにします。



肩を削ります。

背骨を外側に寄せます。

乳房を大きくします(横から見た形に近いものに)。



振り向きポーズのボディデッサンを改造します。

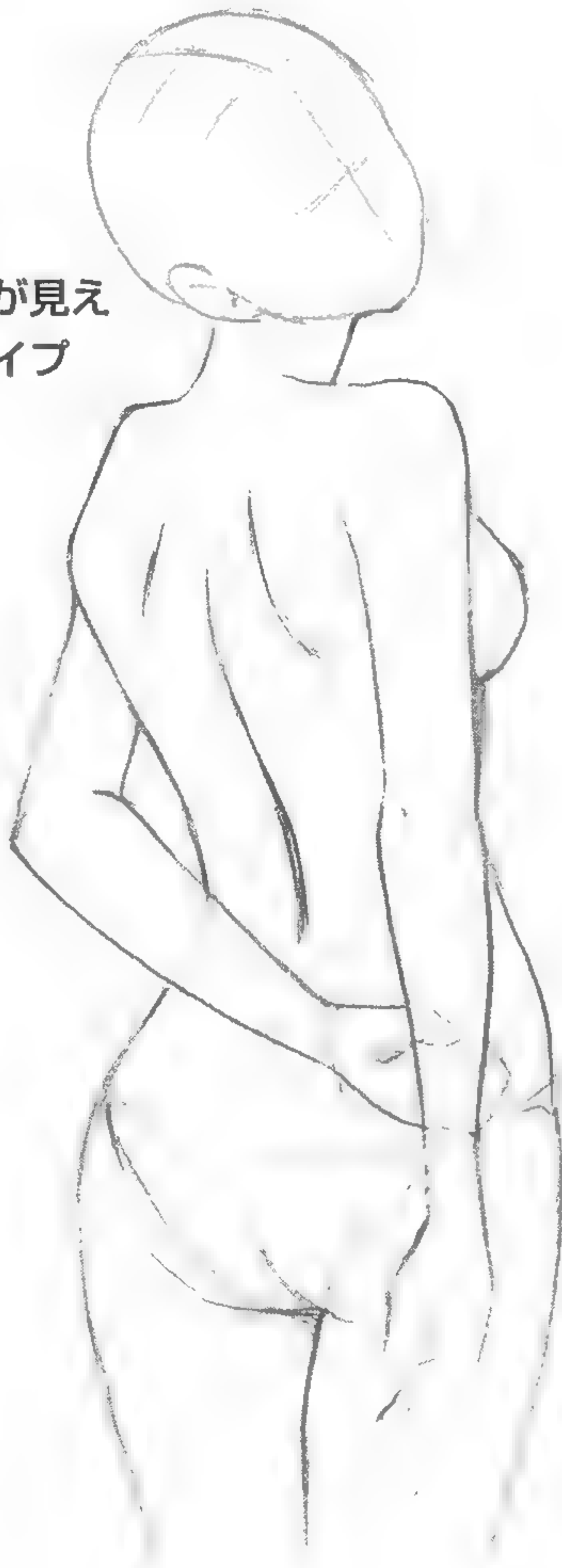
完成。上の「ナナメアングルの振り向きポーズ」と背骨のラインを比べてみましょう。背中表情の違いがわかります。

● 片手をつかむポーズ

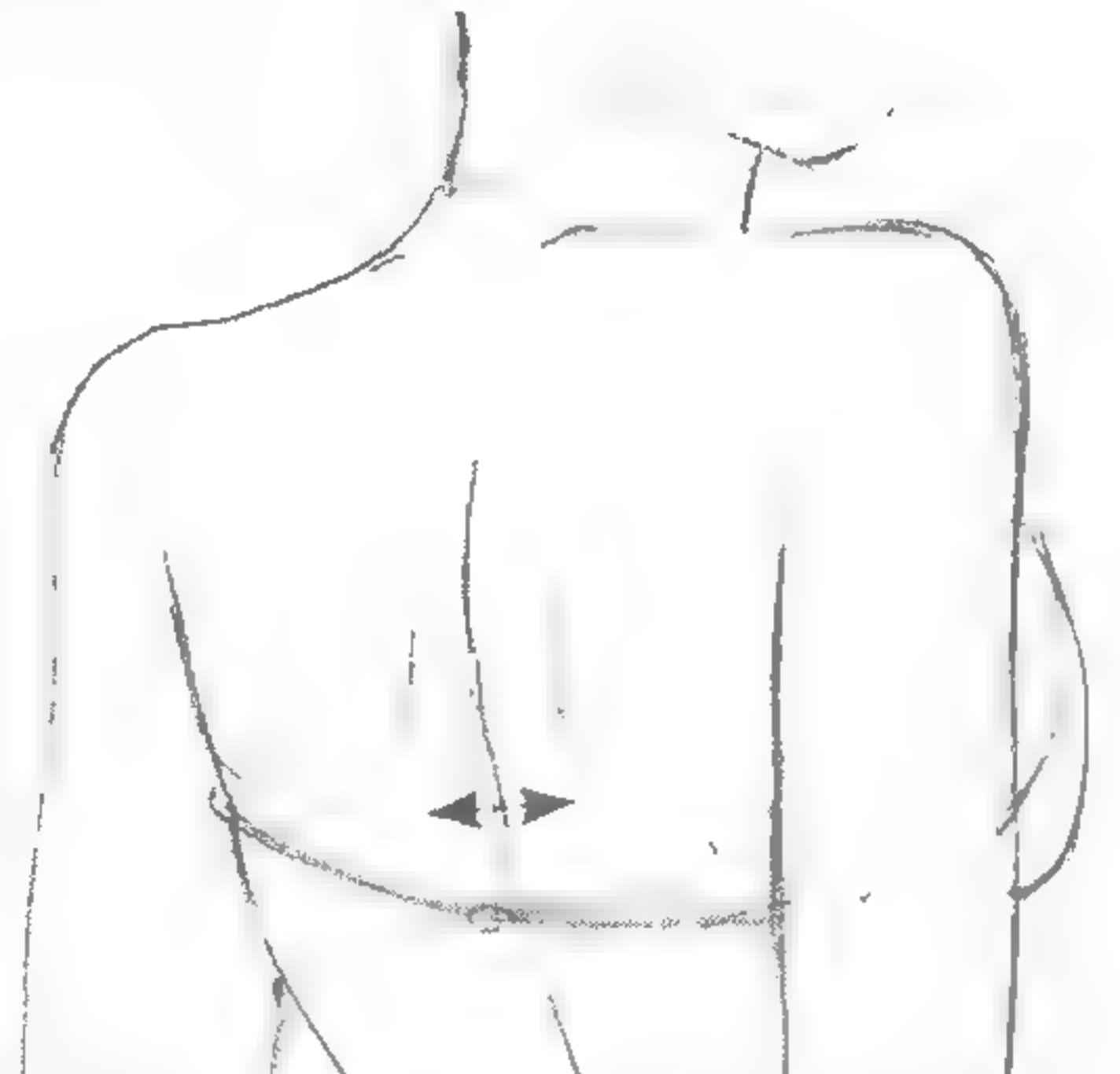
両肩が見えるタイプ



奥の肩が見えないタイプ



奥の肩が見えないタイプの関節の位置。
両肩が前にいっているので、肩甲骨の下側が開きます。



肩が見えるタイプは、両肩を後ろに引いているので、肩甲骨が背骨に寄ります。

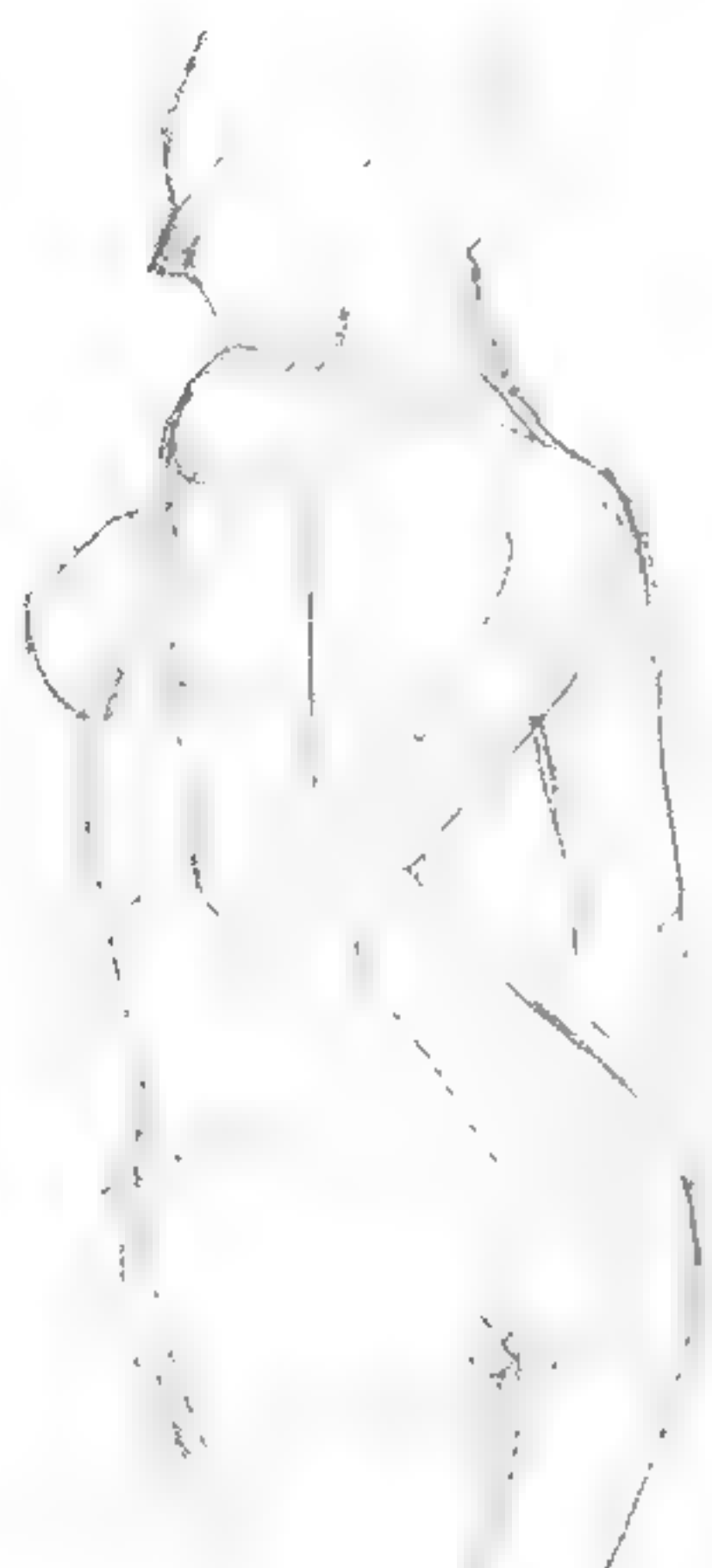
● アオリの場合

肩のラインに注目しましょう

ナナメ向き



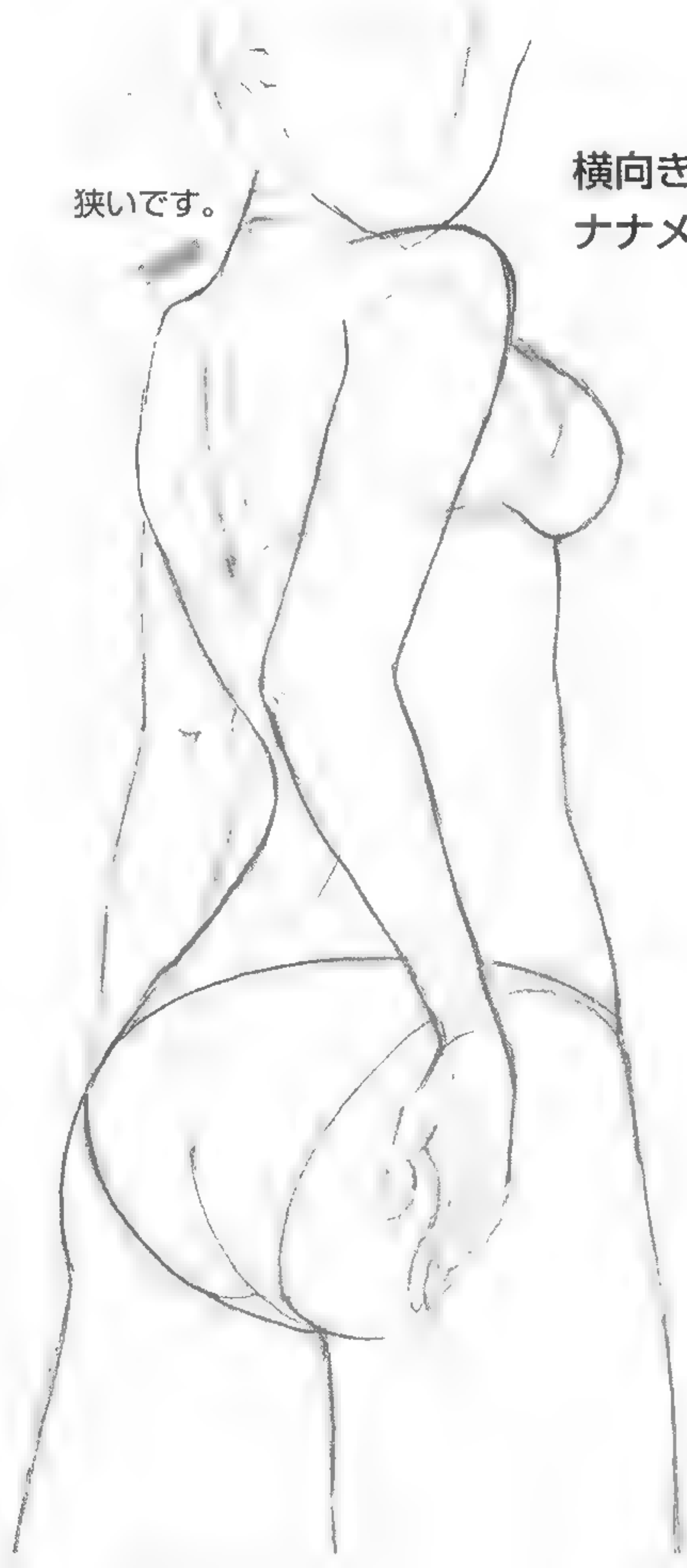
広いです。



構造と立体をとらえる
習作。

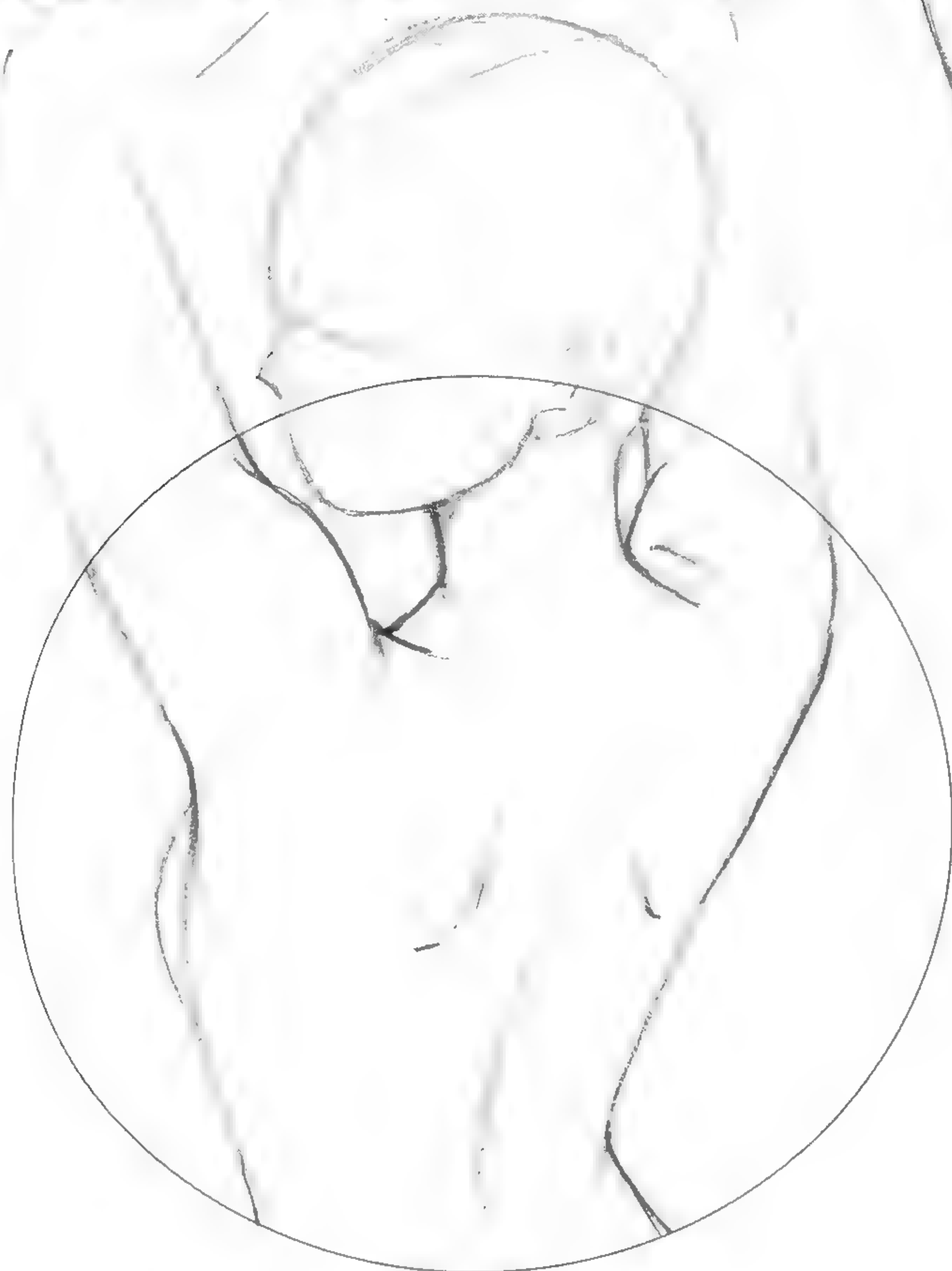
狭いです。

横向きに近い
ナナメ向き



● 腕を上げる

首と肩まわりのつながりに注目しましょう。

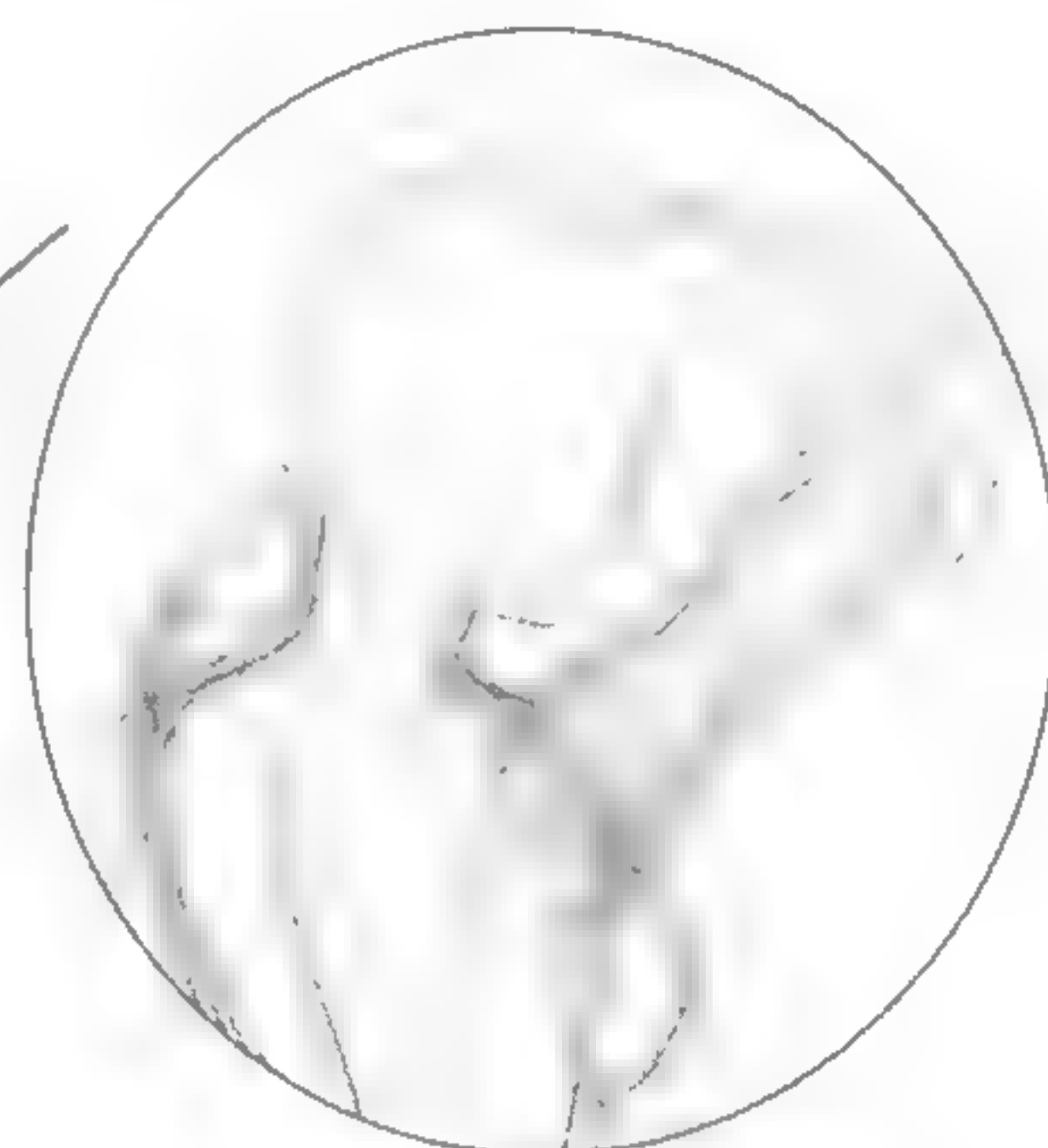


デッサン

腕を横方向に上げると肩の筋肉がはっきりします。



肩と肩甲骨のラインが直線的になる場合



デッサン。構造とシルエットをつかみます。

アレンジ。肩と肩甲骨のラインを曲線的に



腕の方向

肩

くびれ

肩甲骨



アタリ。構造を主体にとらえています。

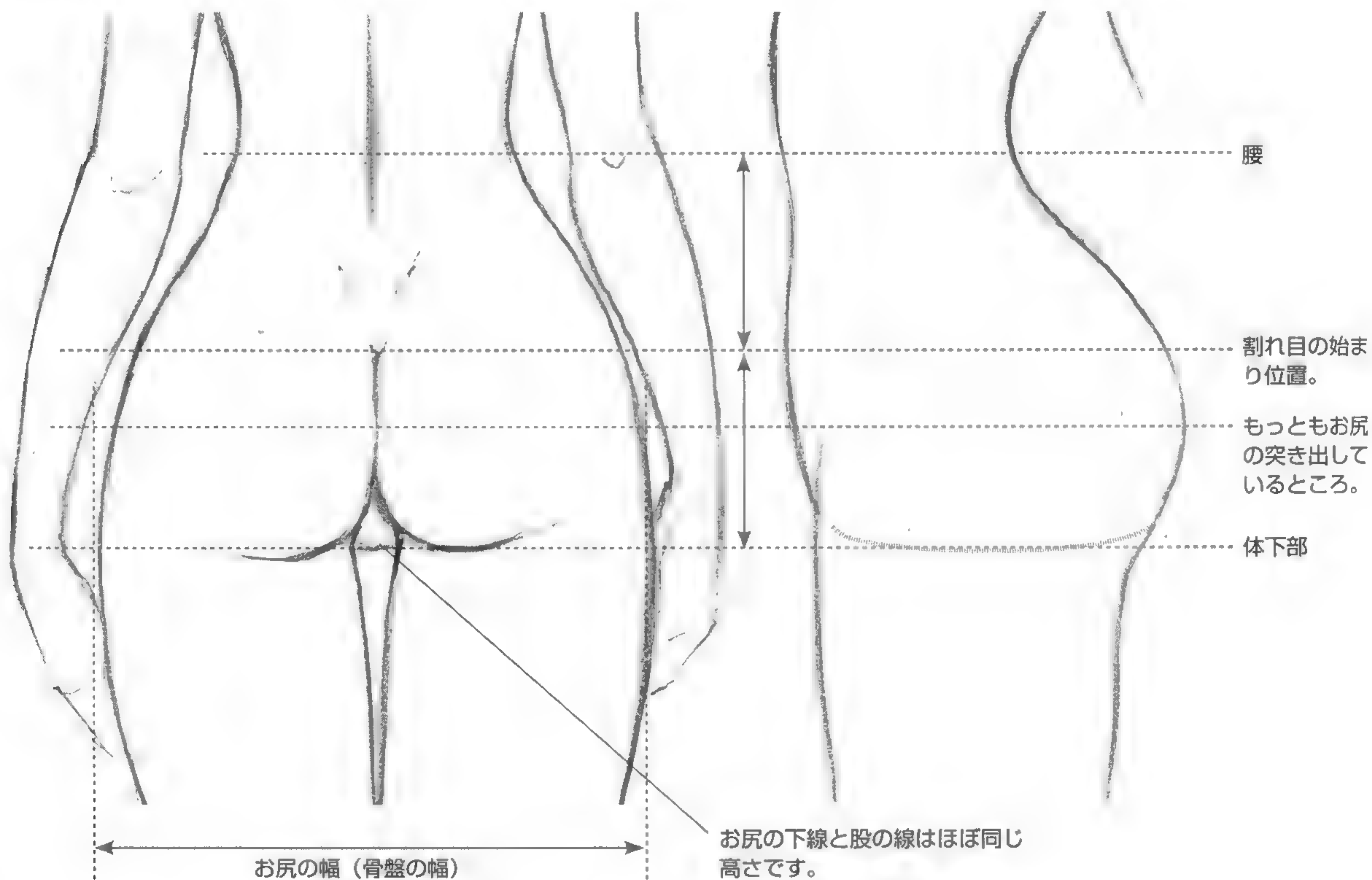
臀部

(でんぶ)

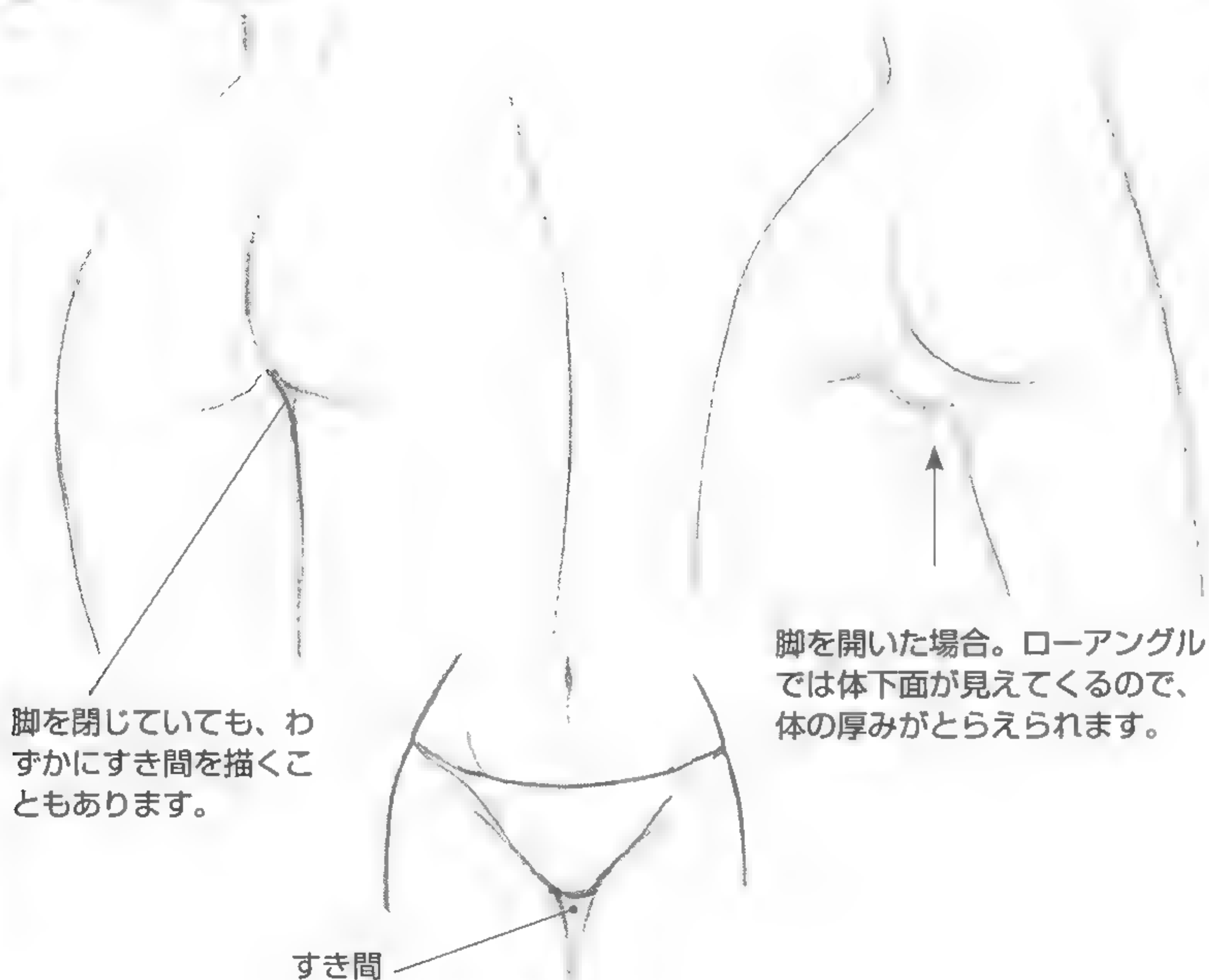
柔らかで丸みのあるお尻を描こう

お尻の作画

丸みのあるシルエットを意識してとらえましょう。

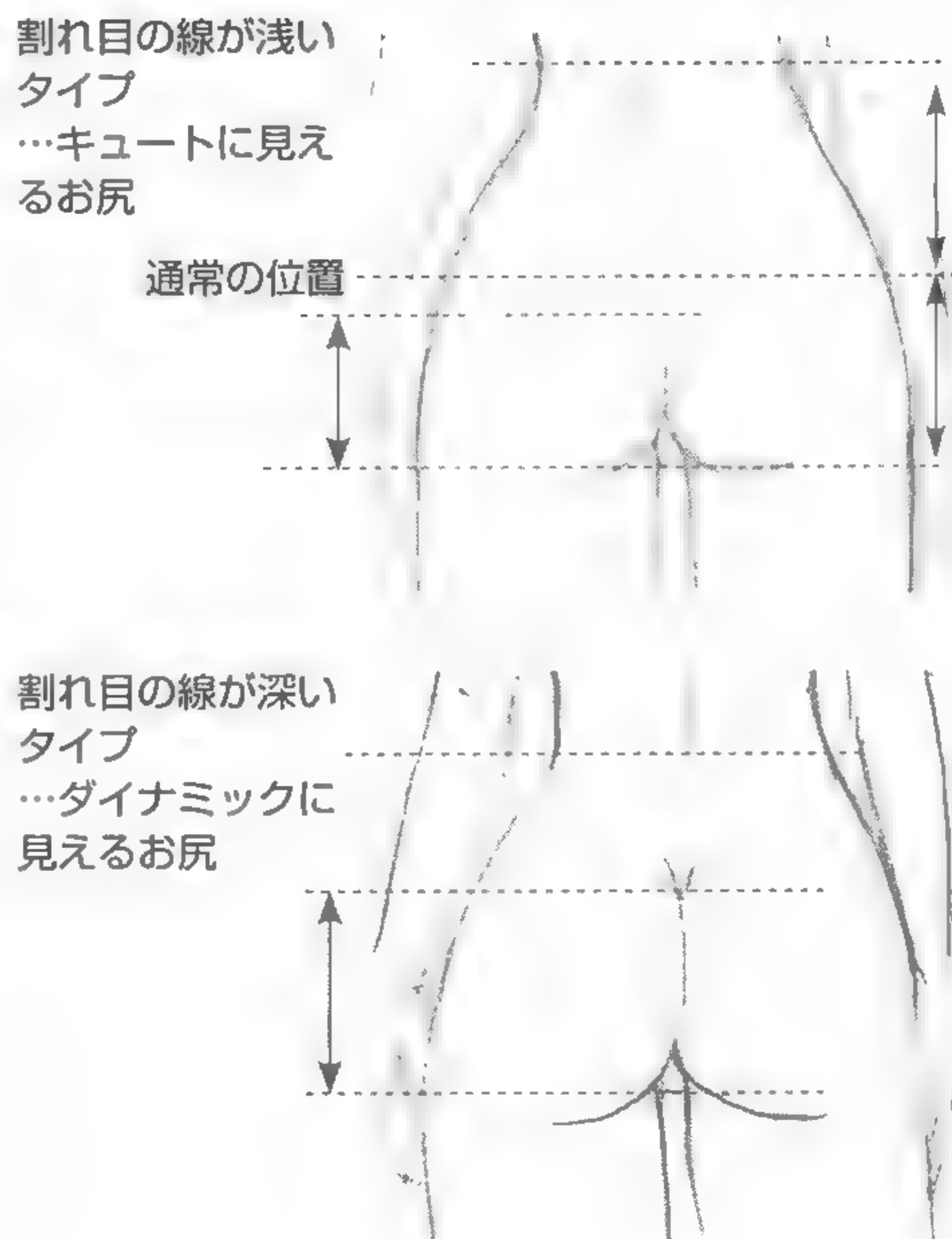


● お尻と股間

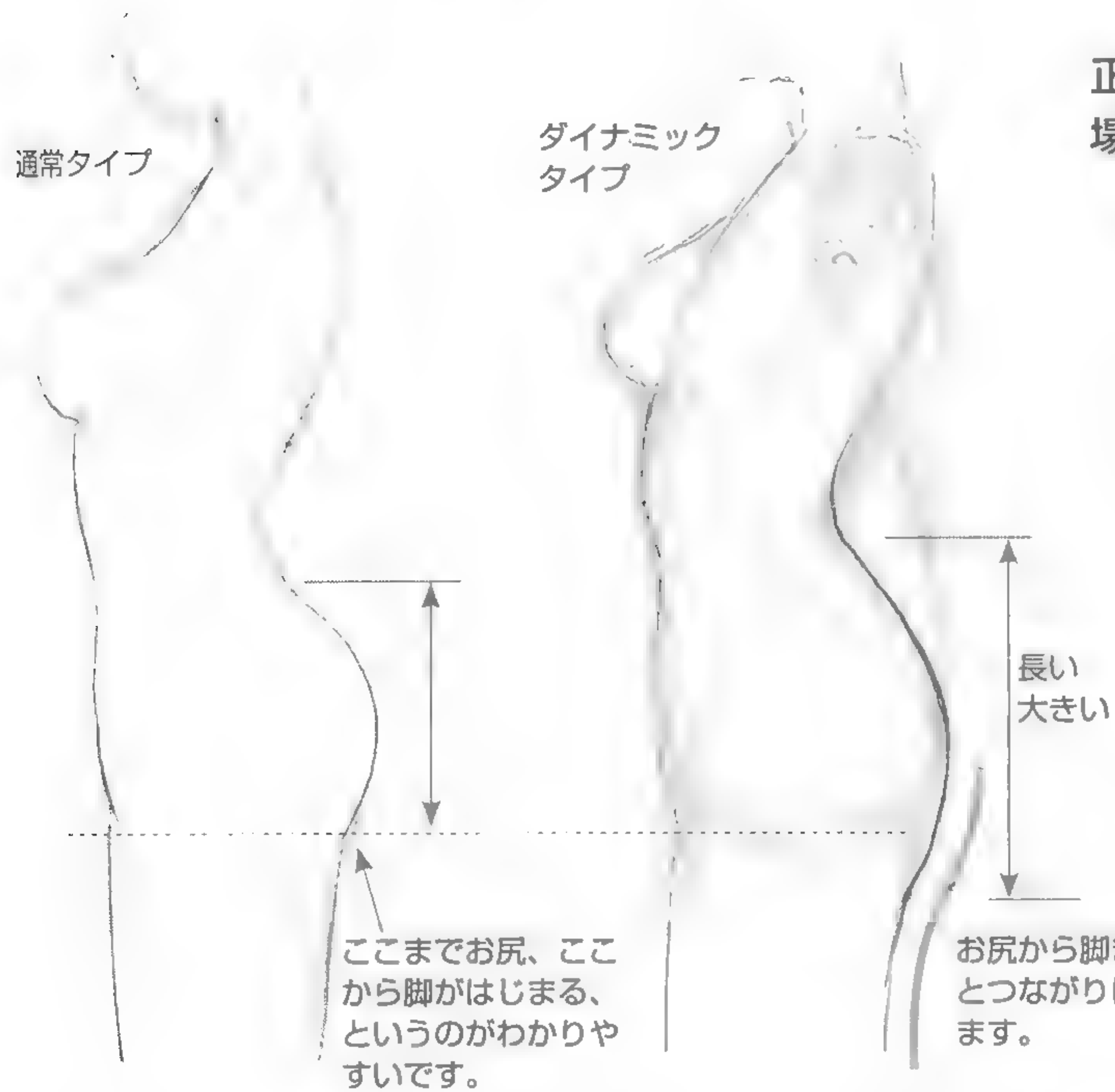
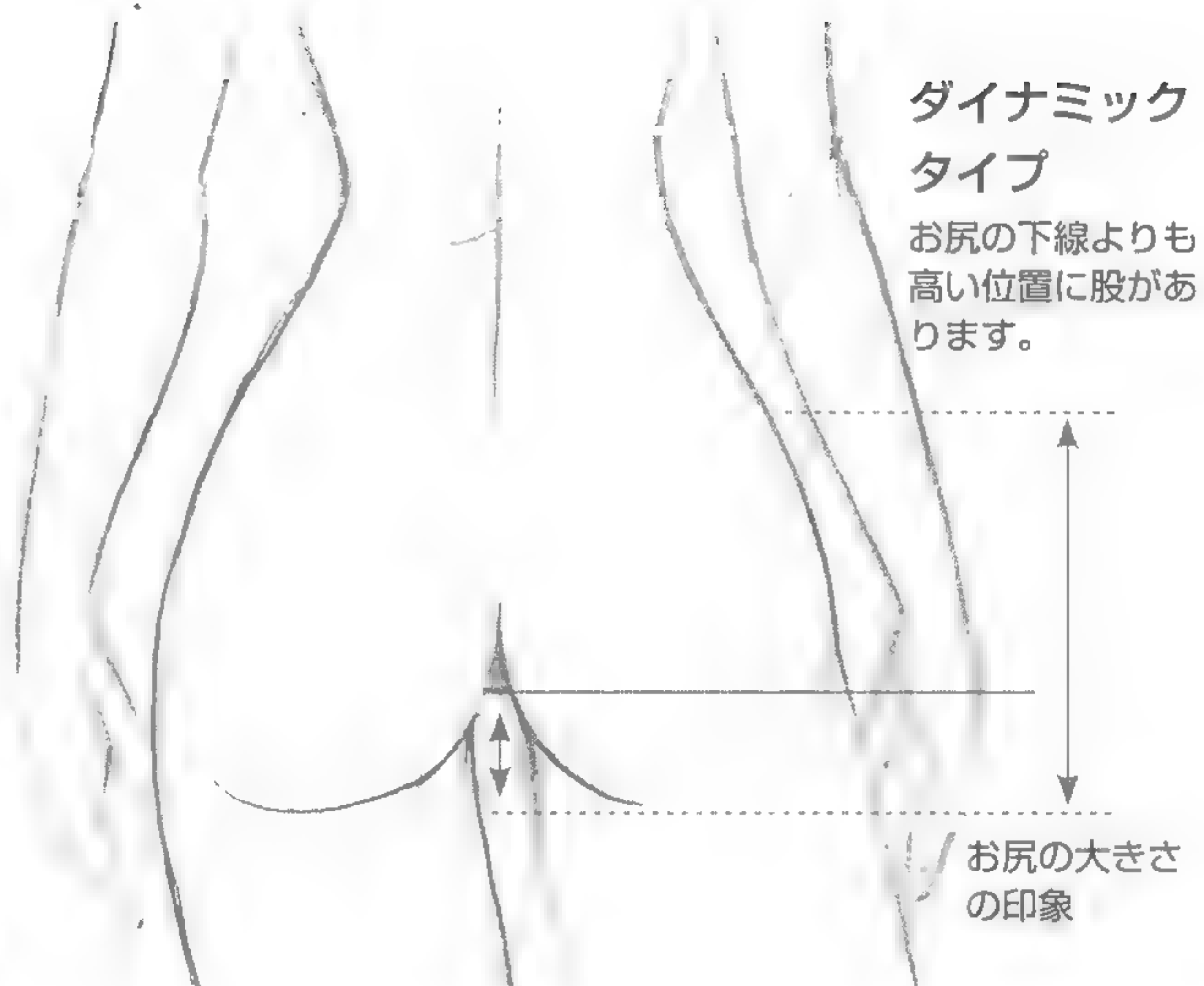
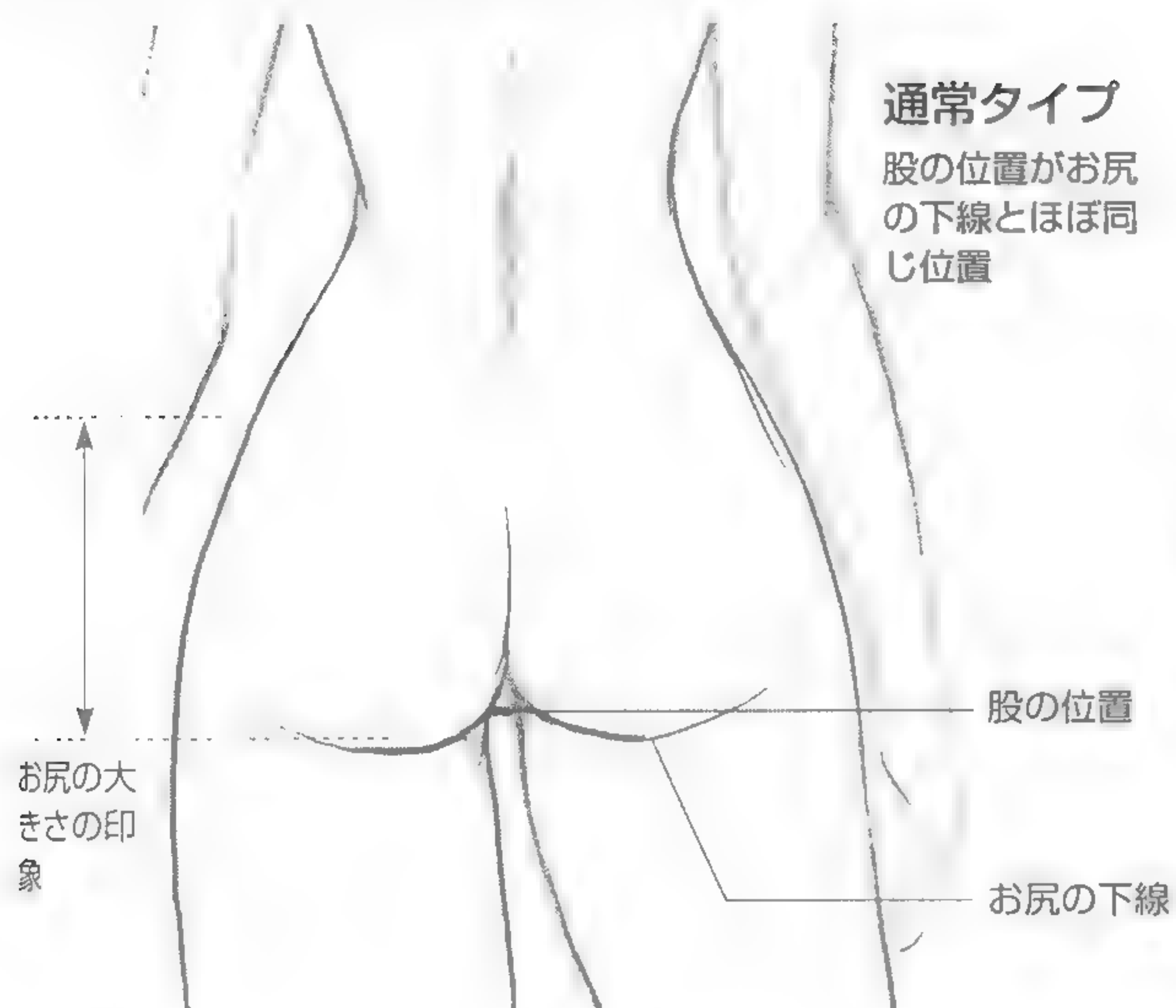


● お尻表現

マンガやイラスト、アートなどで用いるデフォルメ表現です。



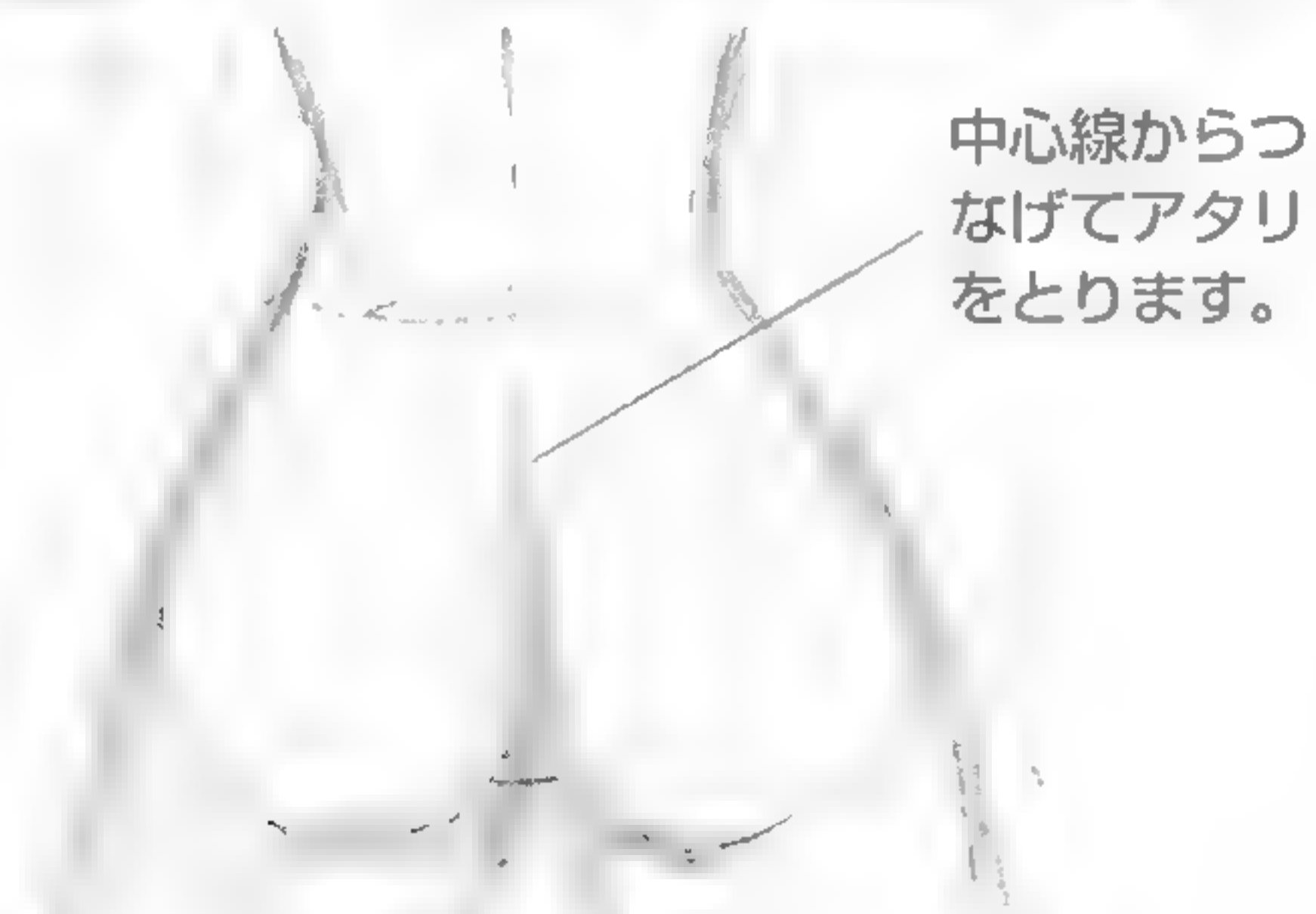
2つのタイプのお尻



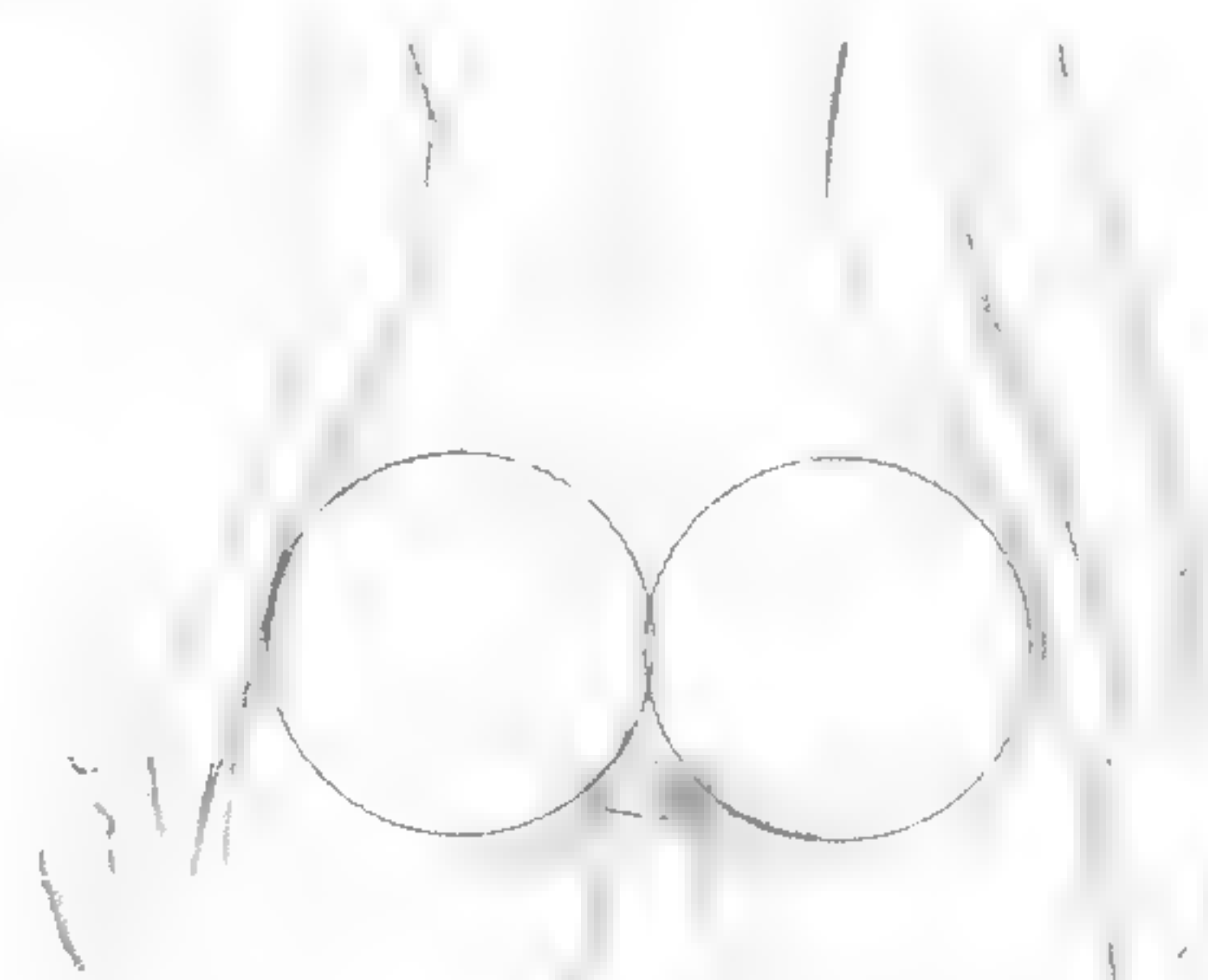
正面から見た場合



ポイント お尻はだ円や丸を描いて形をとろう。



だ円を2つ描いて、お尻のボリュームをとります。



お尻をアピールするポーズ

ポーズやアングルで変わるいろいろなお尻の形を見てみましょう。

形をアピール

片足を上げてお尻を
アピール



上げる前



ヒザを上げてい
ます。お尻の丸
さ、形が美しく
現れます。

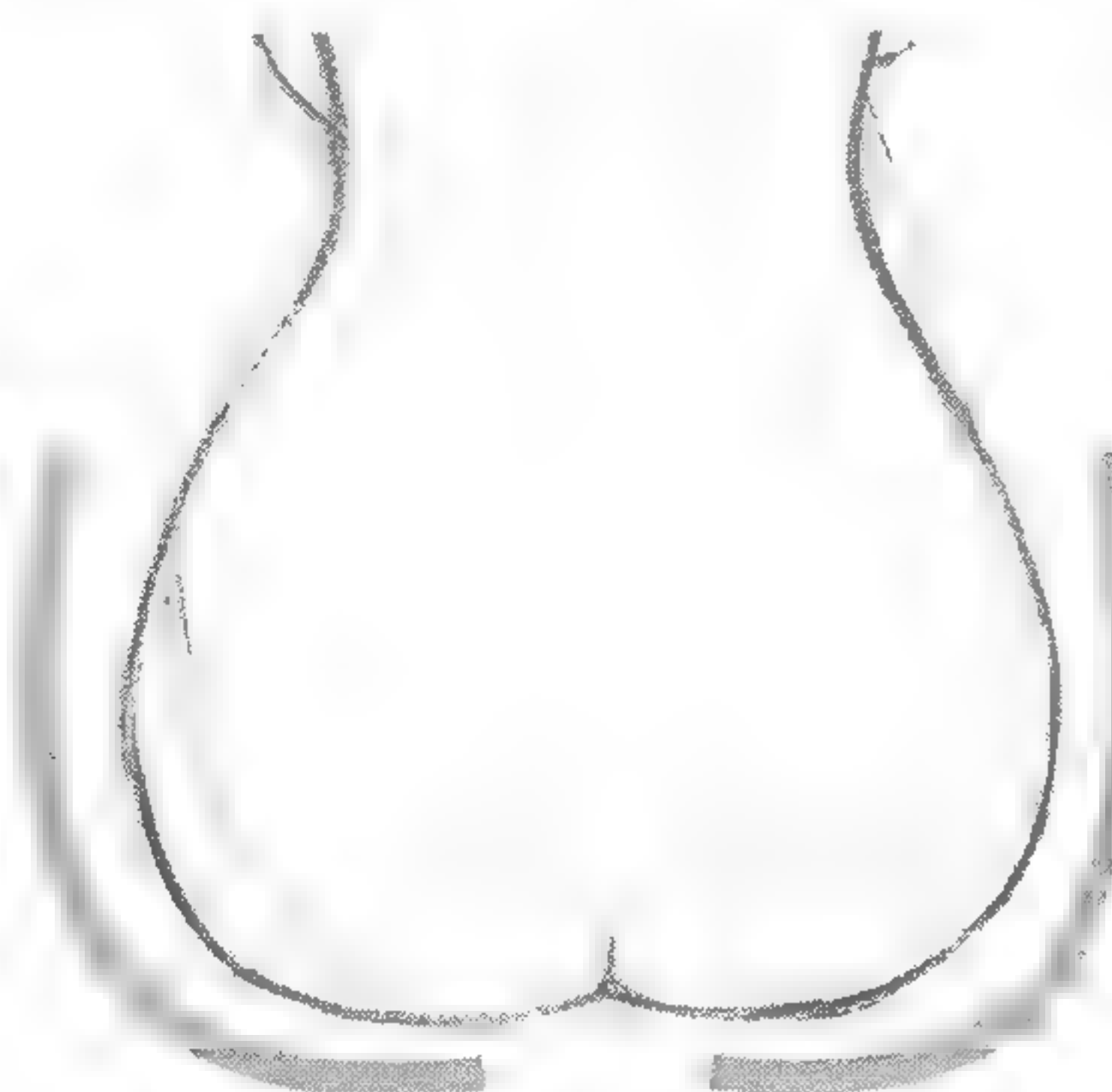
参考：お尻のラインの変形



体育座り



あぐら



体育座りの場合、丸いシルエットが現れ
ますが、割れ目はほとんど見えません。



あぐらの場合は肉が平べったくつぶれ、
どこがお尻かわからなくなりますが、
お尻の肉の柔らかさが現れます。

くぼみの線について

骨盤の上端に
できるくぼみ。



くぼみを描くことで背中とお尻の間
がはっきりします。



骨盤のくぼみは省略しても OK です。

アタリ。ポーズ
イメージ

デッサン

お尻を浮かせて
横座り

ブラとパンツを
描き込んだ場合

体の曲面がはっきり
します。

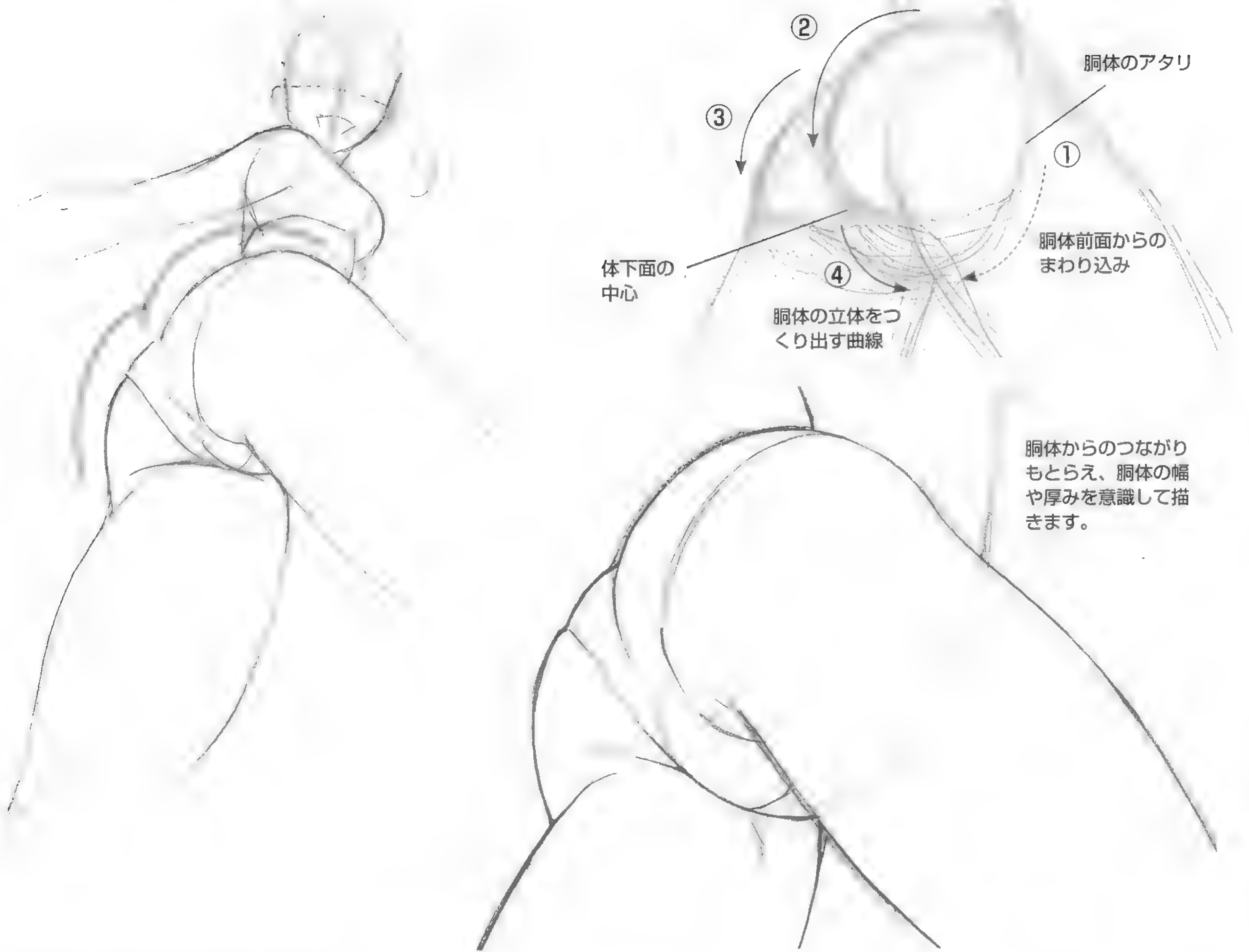
寝そべりポーズ

お尻を突き出す

●「m (エム)」の字ふうシルエットのお尻

まる（○）を二つ組み合わせた形で、中心線からのつながりをとらえましょう。





● アウトラインの丸さをとらえるお尻

肉感演出

ぴったりしたパンツの場合、肉に少し食い込むのでラインが途切れます。

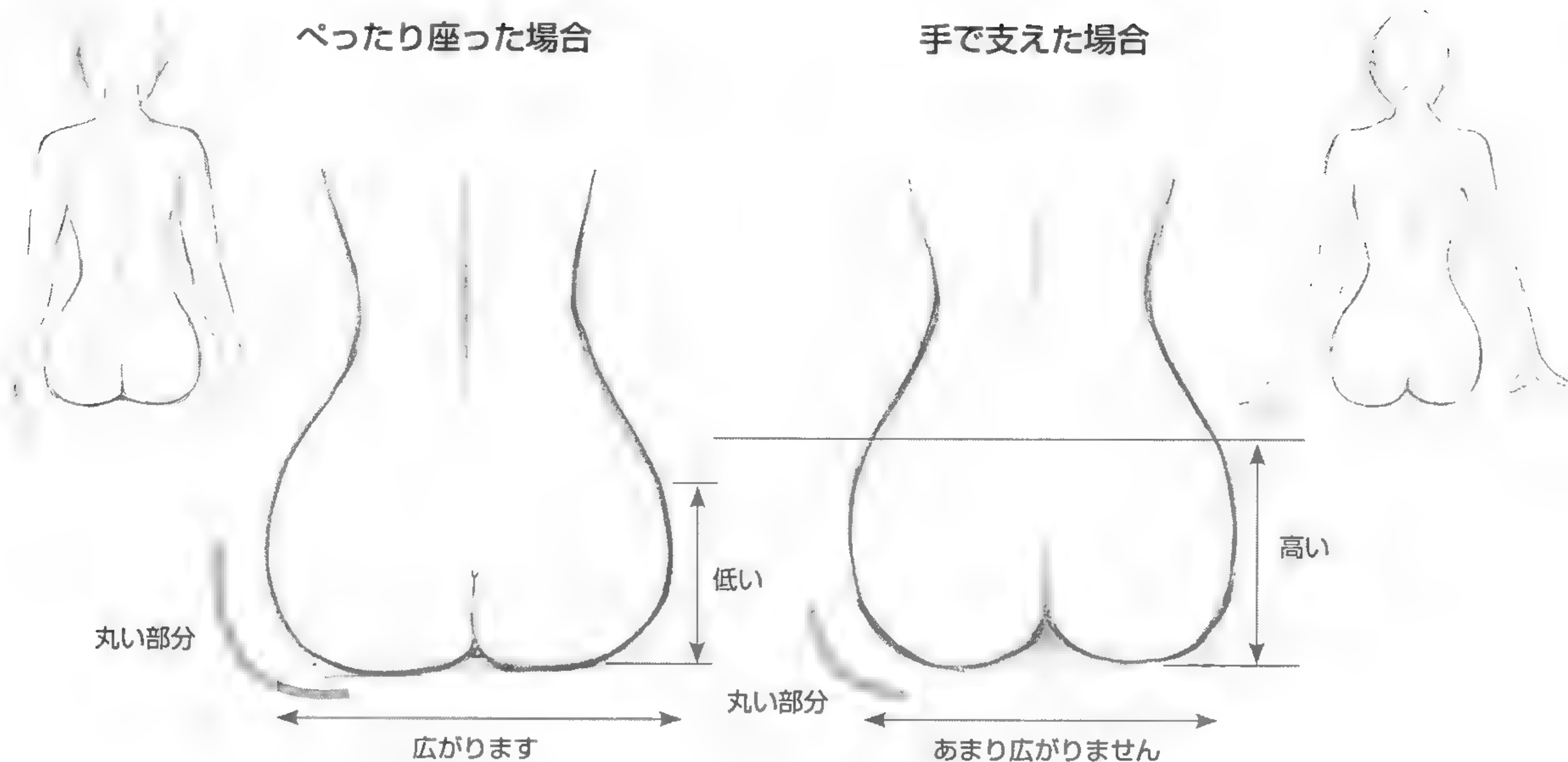


座ったポーズのお尻

お尻の丸いシルエットをとらえましょう。

ぺったり座った場合

手で支えた場合



女のコ座り
/ ヒザを離す



カカトが離れ、お尻が
ぺったり床につきます。

柔らかそうな丸い
お尻になります。

女のコ座り
/ ヒザをつける



お尻が少し持ち上がり、骨盤が立ったシ
ルエットになります。

丸みの出る部分



正座で手を
床につく



体が前に倒れるので、
少しお尻が上がります。

正座（カカトの上
にお尻を乗せる



体重がかかるの
で、お尻を上げ
ている時よりも
丸くなります。

体育座り



床について直線的になる部分



お尻と太もものつながり

つながり目が出るケース

お尻 + 太ももにくびれができるもの

つながり目 →

脚はお尻からつながっています。お尻との「つながり目」がわからないものと、お尻との「つながり目」がはっきりわかるものがあります。

踏み出すとこちらのくびれはなくなります。

※特にお尻と太ももの表現にこだわる必要がない場合は、お尻からのくびれなしに太ももにつなげることもあります。

デッサン。つながり目は脚の作画の目安としても描かれます。

つなぎ目が出ないケース

お尻 + 太ももがひとつつながりの曲線になる例

ひとつつながりの曲線
になります。

これらは、お尻からのくびれ
を描くと不自然になります。

股間部

胴体の厚みと脚のつけ根をとらえよう

体の厚みと脚のつけ根

股間部は胴体と脚を理解するために必要です。胴体の最下をローアングルのポーズから学びましょう。



両ヒザをついて後ろに
反ったポーズ
(ローアングル)



胴体のアタリ



胴体のアタリは、そのまま太もも
つけ根のだ円になります。太もも、
太さと立体感がつかめます。

M字開脚



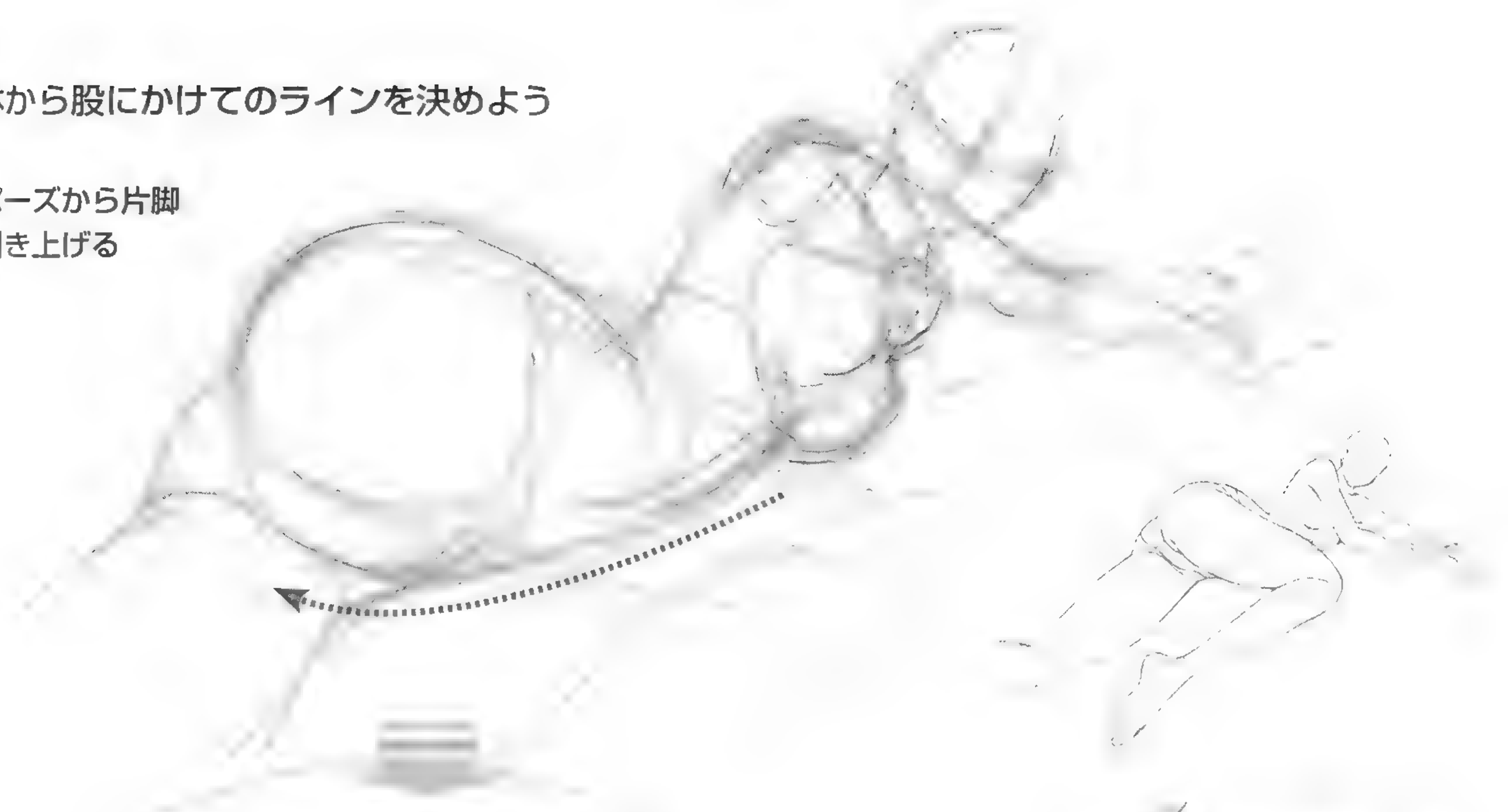
正面アングルは立体感を出しにくい
ですが、パンツと脚のつけ根の曲線で立
体感を演出します。



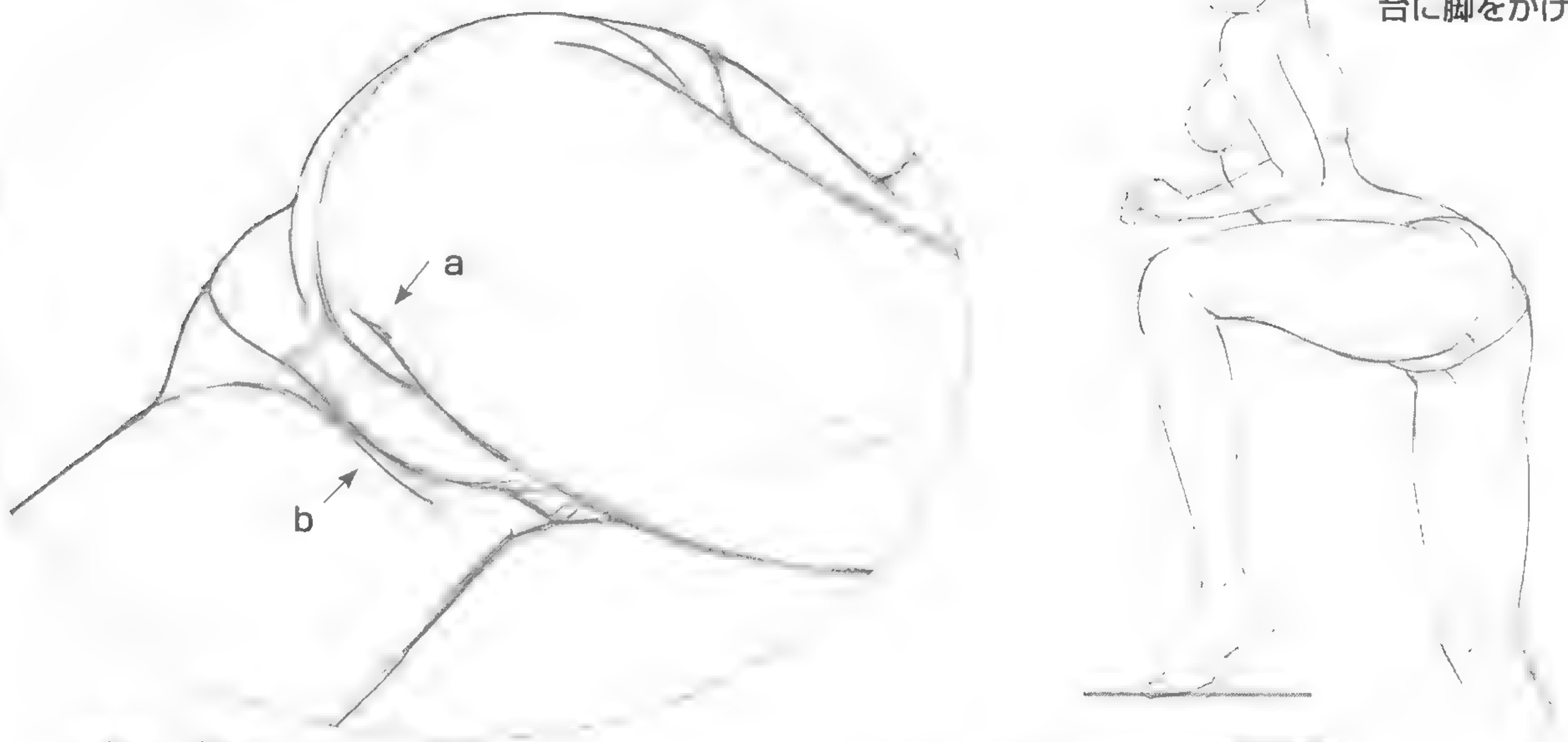
股間部の後ろにまわり込む曲線で、胴体下面の
奥行き、立体感が生まれます。

胴体から股にかけてのラインを決めよう

寝ポーズから片脚
を引き上げる



台に脚をかける



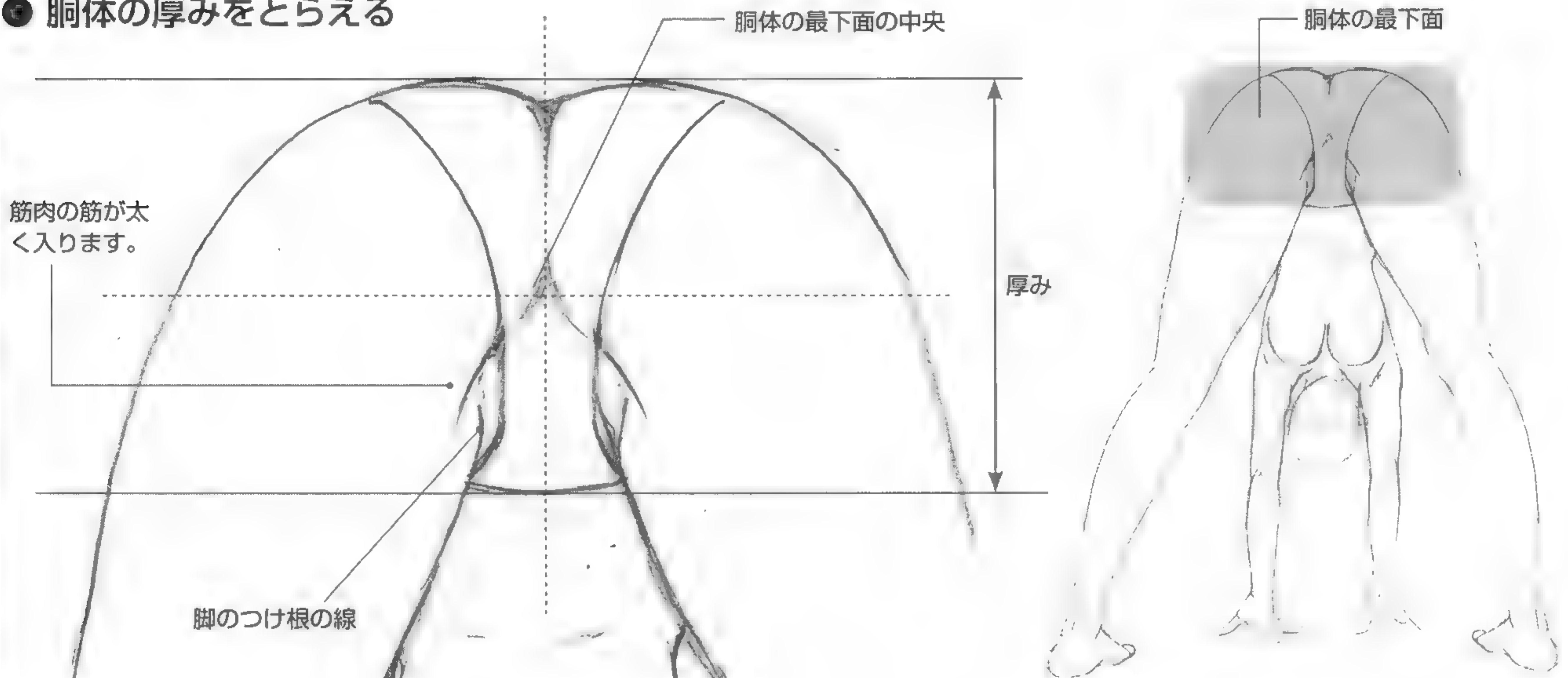
a.b. 脚のつけ根のライン
a…太ももにつながりますが、股間部からくびれて太ももにつながります。
b…脚の立体にそった曲線です。



胴体の最下面

体の厚みをとらえます。脚のつけ根、股間、お尻で構成されています。

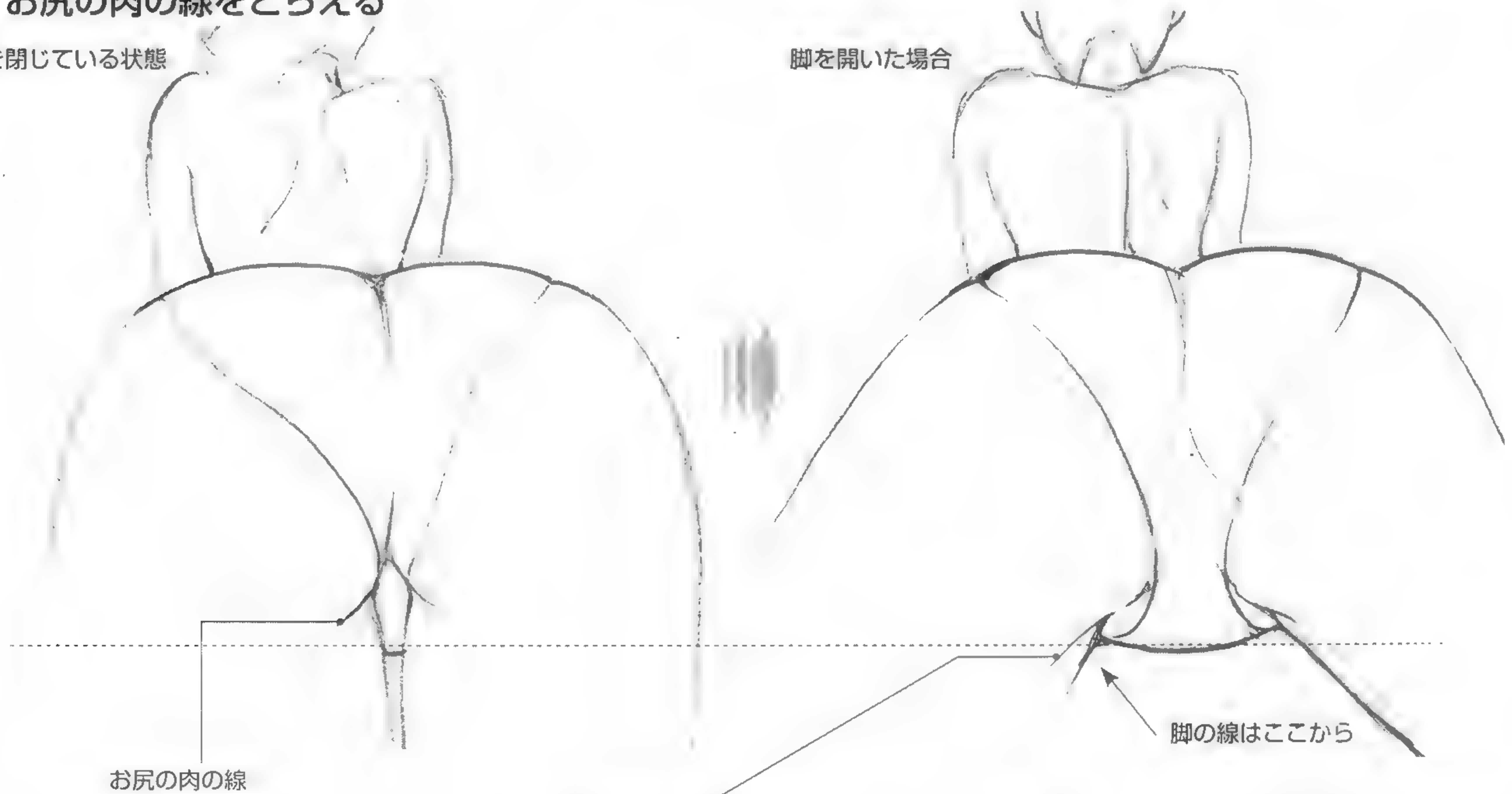
● 胴体の厚みをとらえる



● お尻の肉の線をとらえる

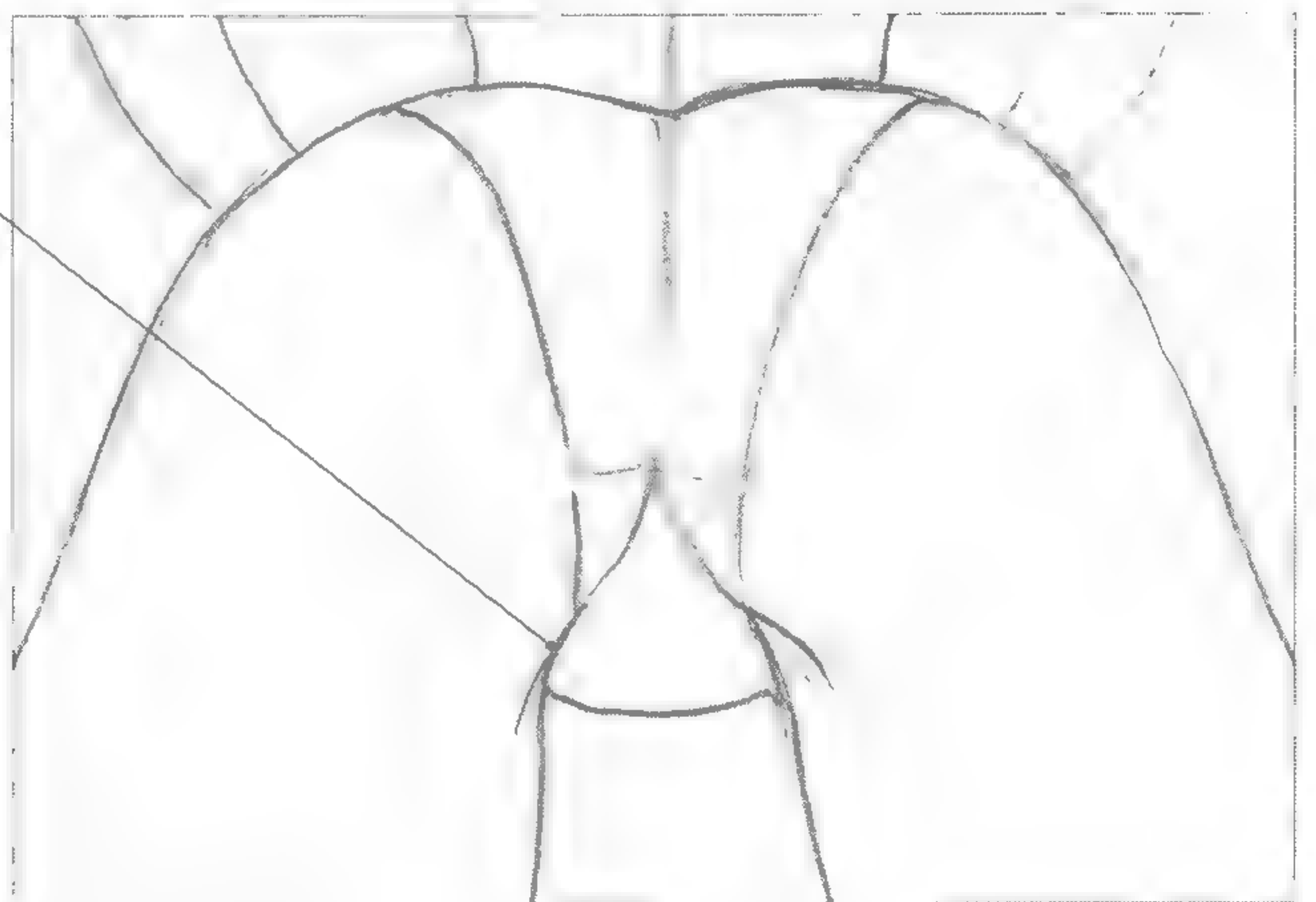
脚を閉じている状態

脚を開いた場合



アオリの場合

お尻の肉の線が変化します。



● はうポーズ

股間部は曲線のまわり
込みでとらえましょう。

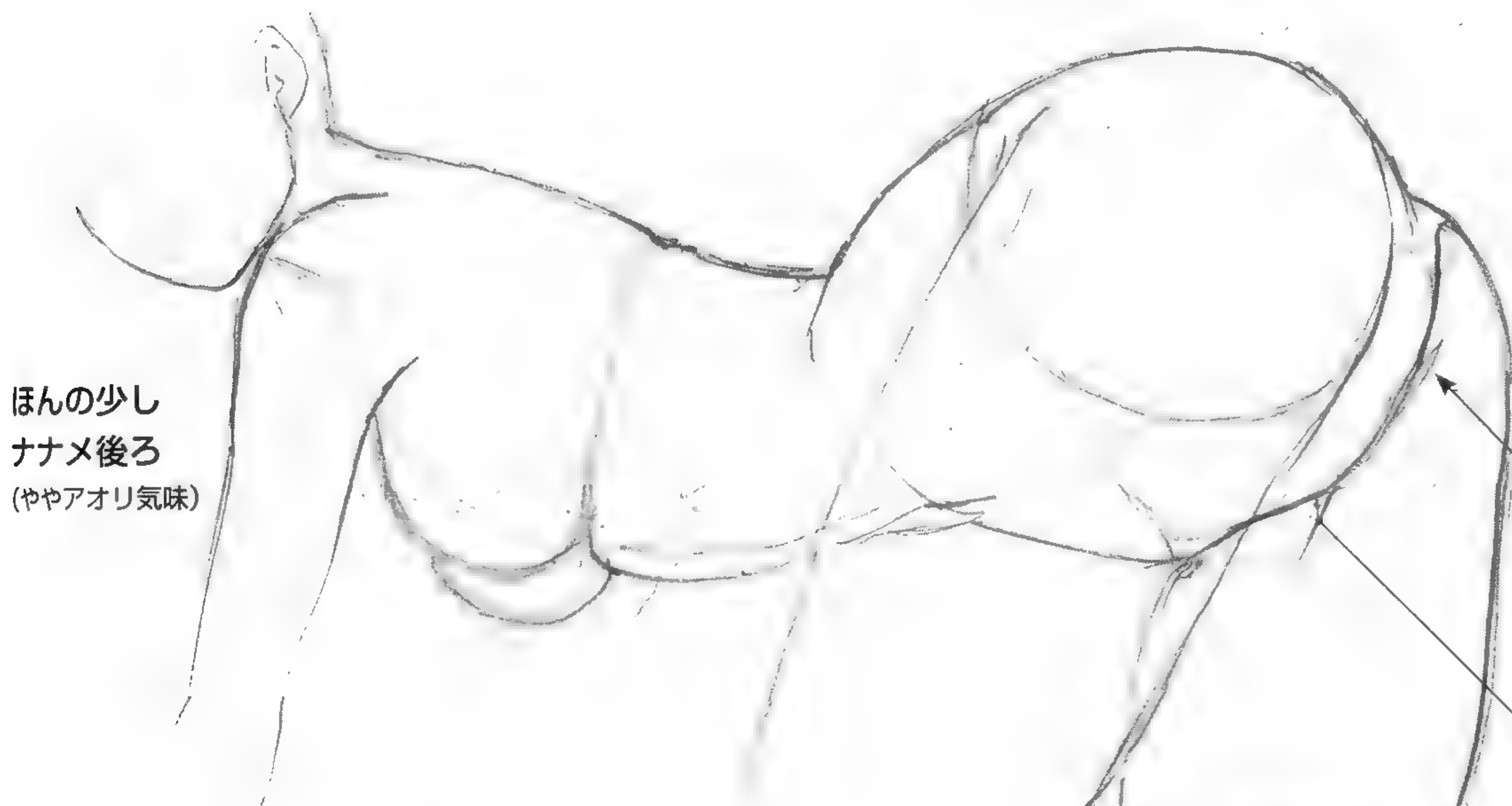


ナナメ後ろ
(ややフカン)

胴体のデッサン。この段階では、脚はお尻
からつけて形をとります。



お尻まわりのデッサン。股間部と脚のつけ根
のラインを整えます。



ほんの少し
ナナメ後ろ
(ややアオリ気味)

脚のつけ根の
線はわずかに
出ます。

筋肉の線が少し
浮き出します。

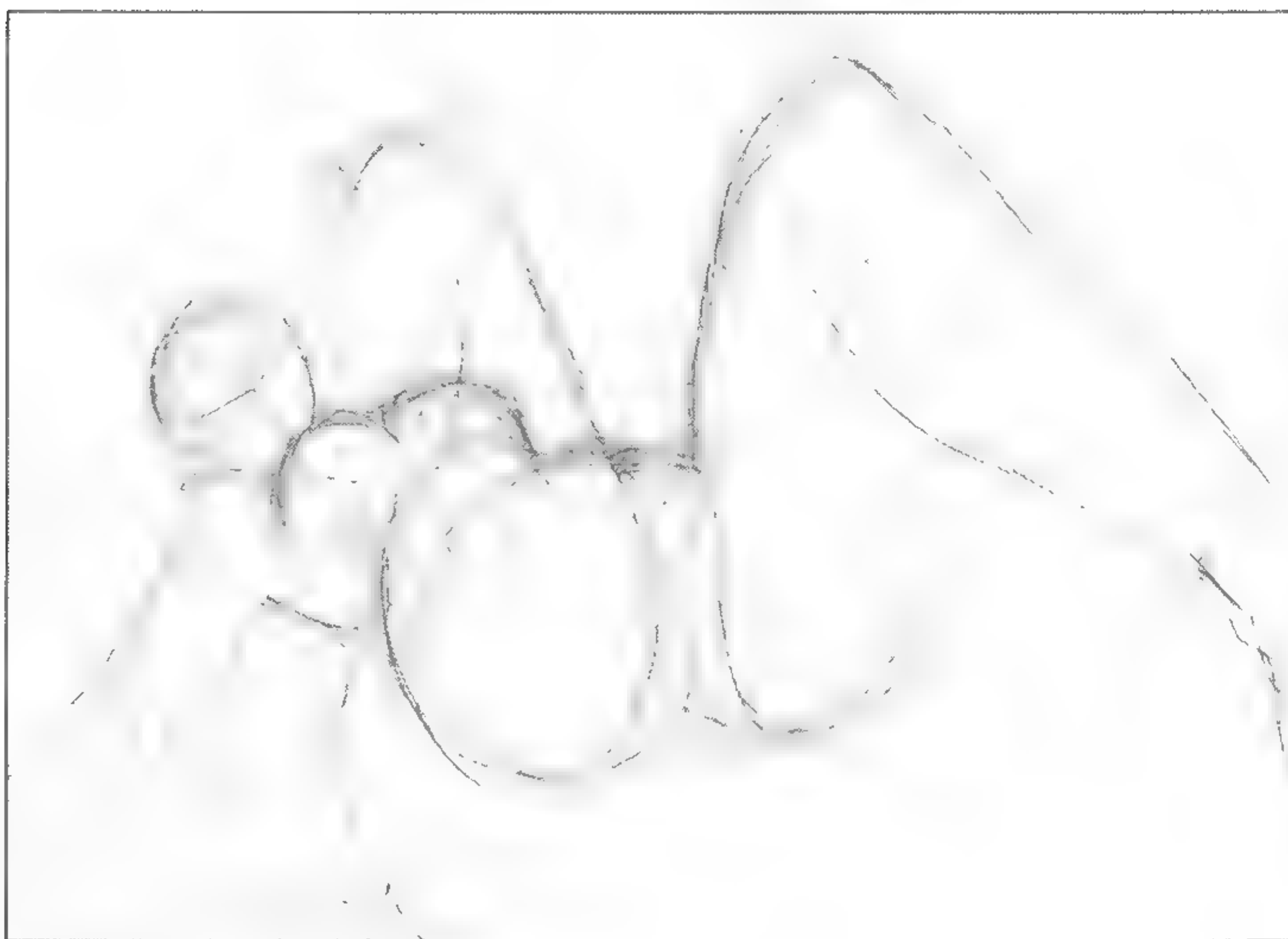


中心線もまわ
り込みます。

● 寝ポーズ・仰向け



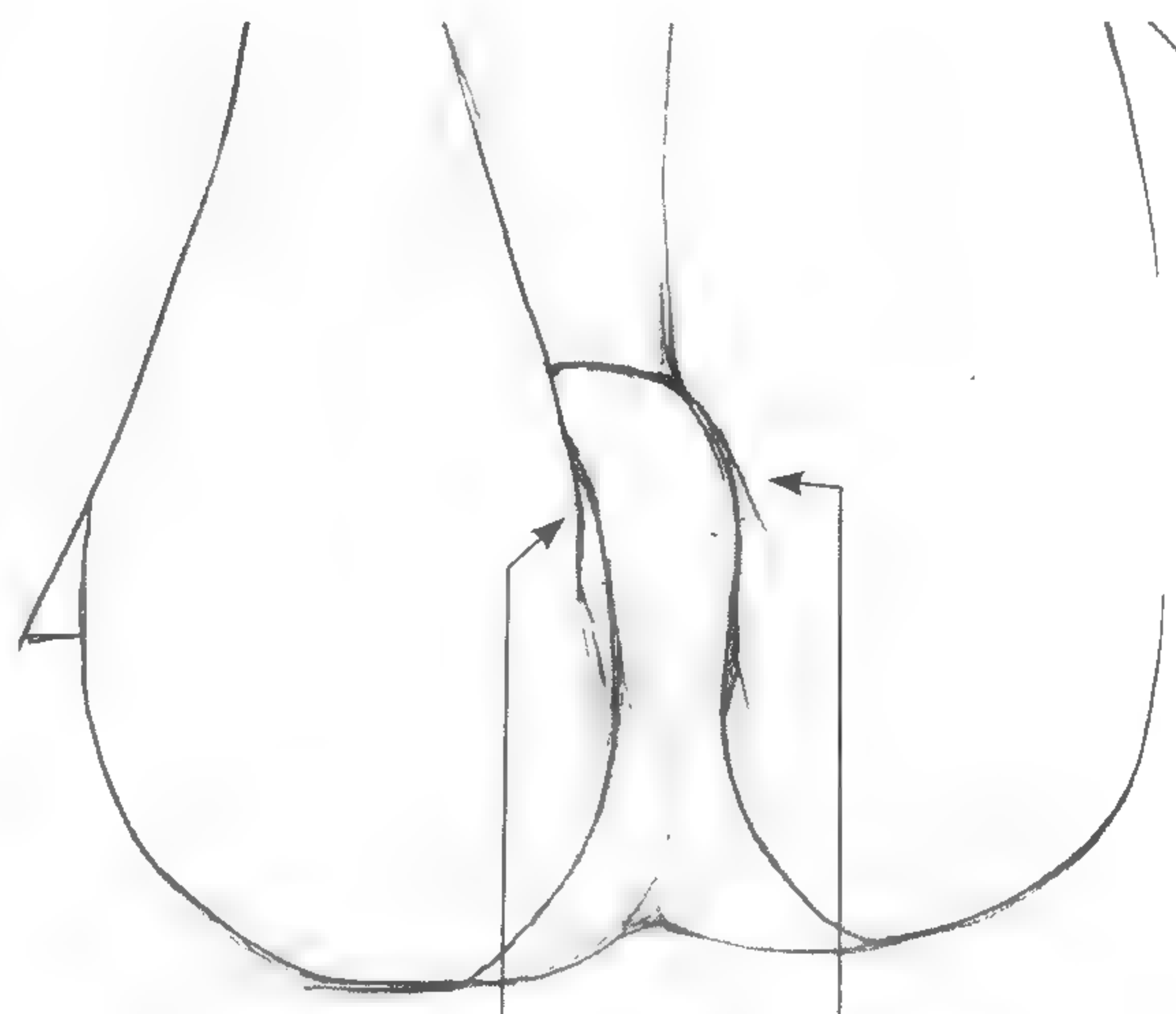
脚を M 字に開く



デッサン

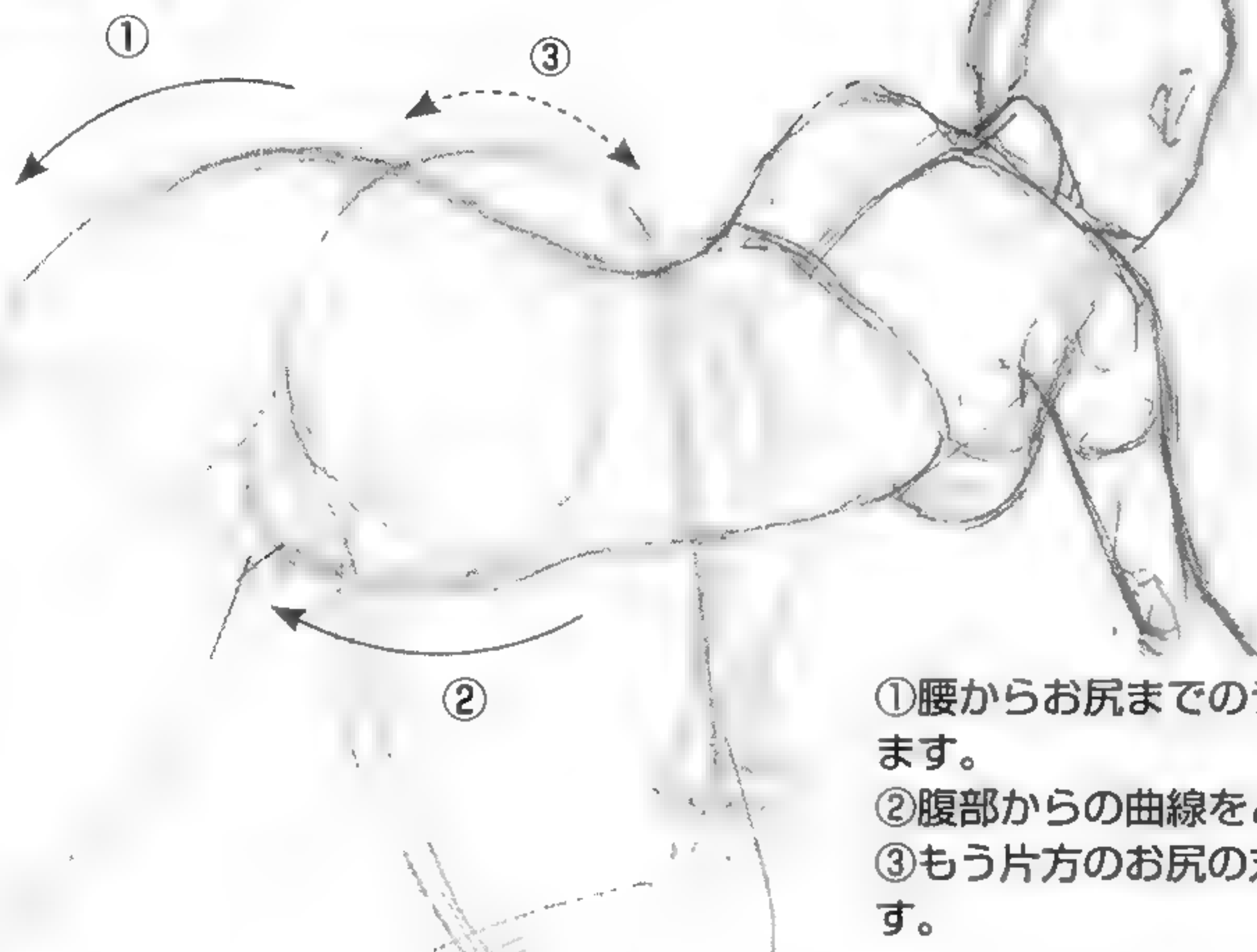


お尻から脚、体下面（股まわり）を描くためのデッサン



脚のつけ根の線。

お尻に胴体が隠れているアングルの
作画手順

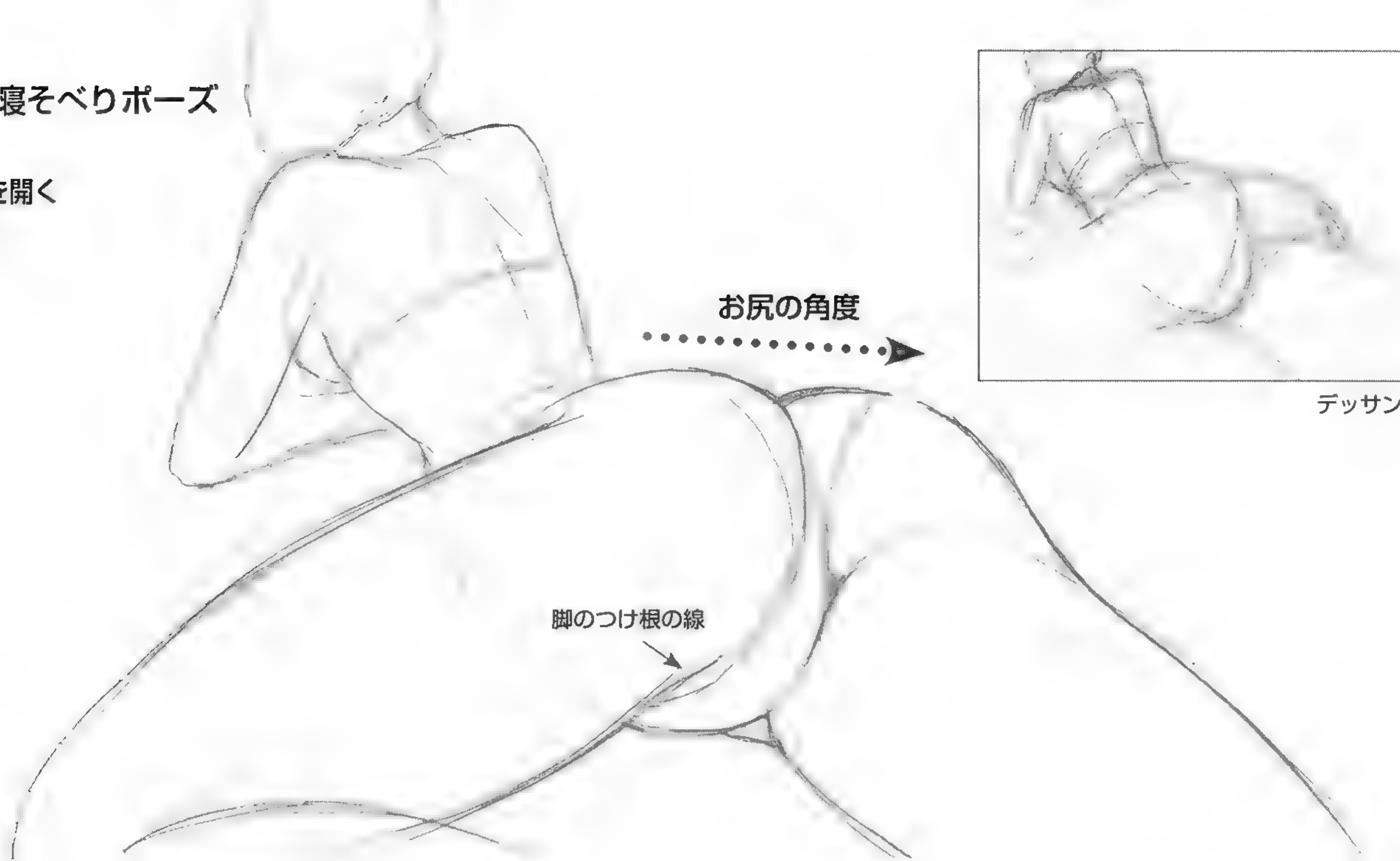


- ①腰からお尻までのラインをとります。
- ②腹部からの曲線をとります。
- ③もう片方のお尻の丸みをとります。

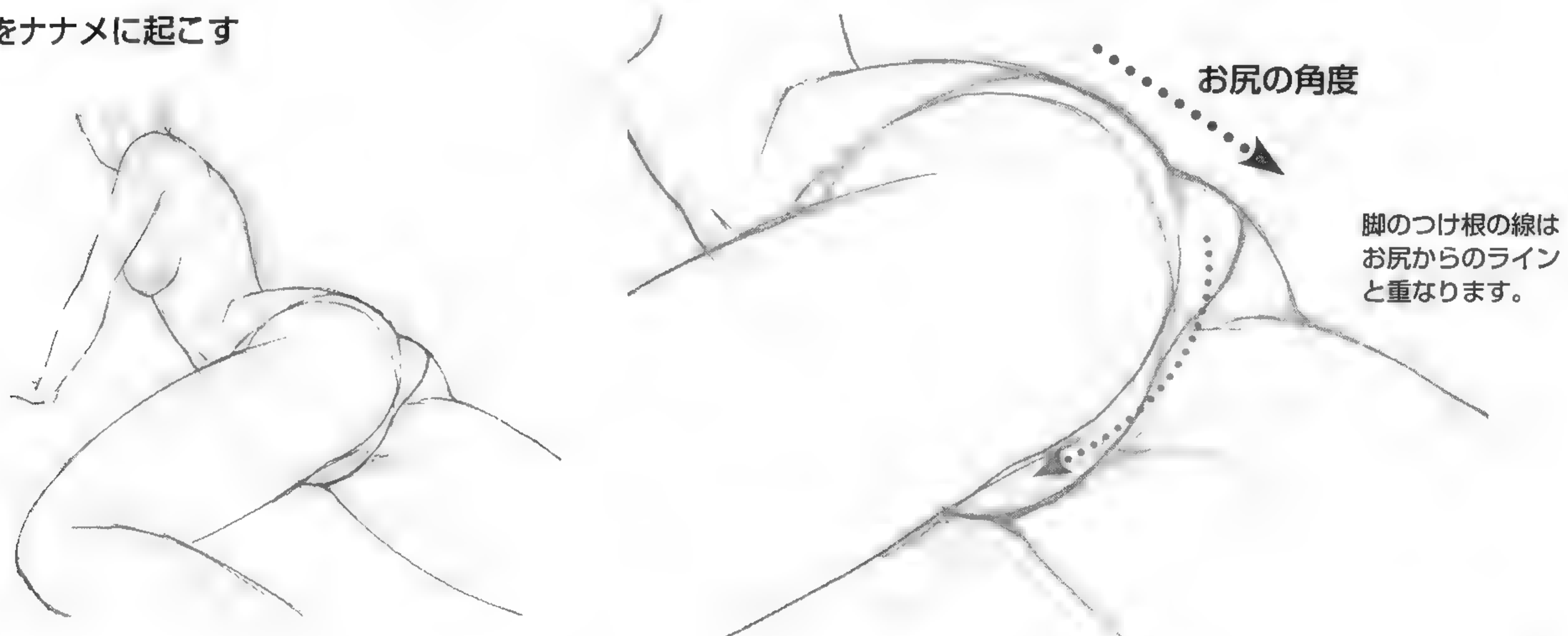


● 寝そべりポーズ

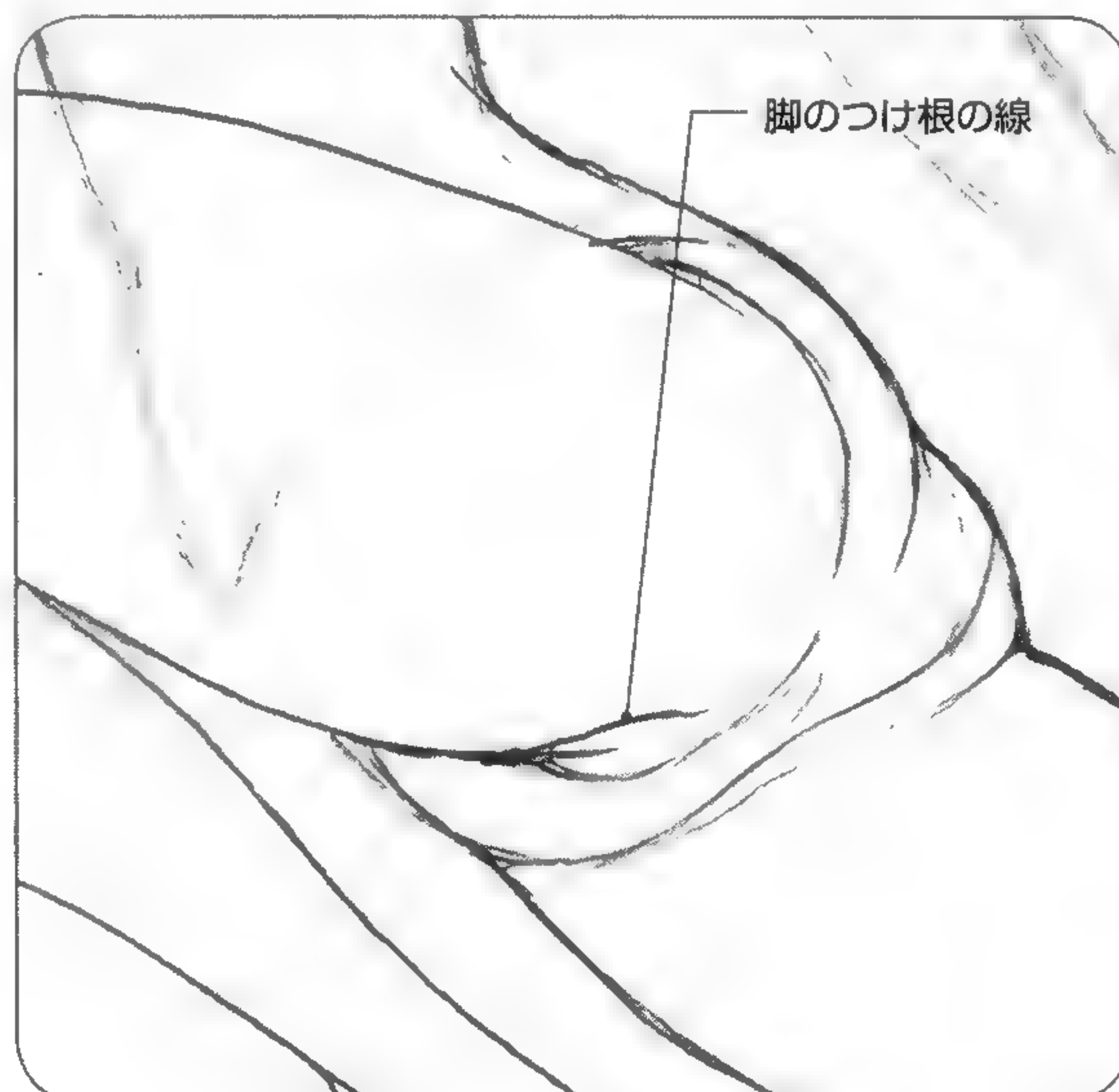
脚を開く



体をナナメに起こす



身を起こして大きく
足を踏み出す

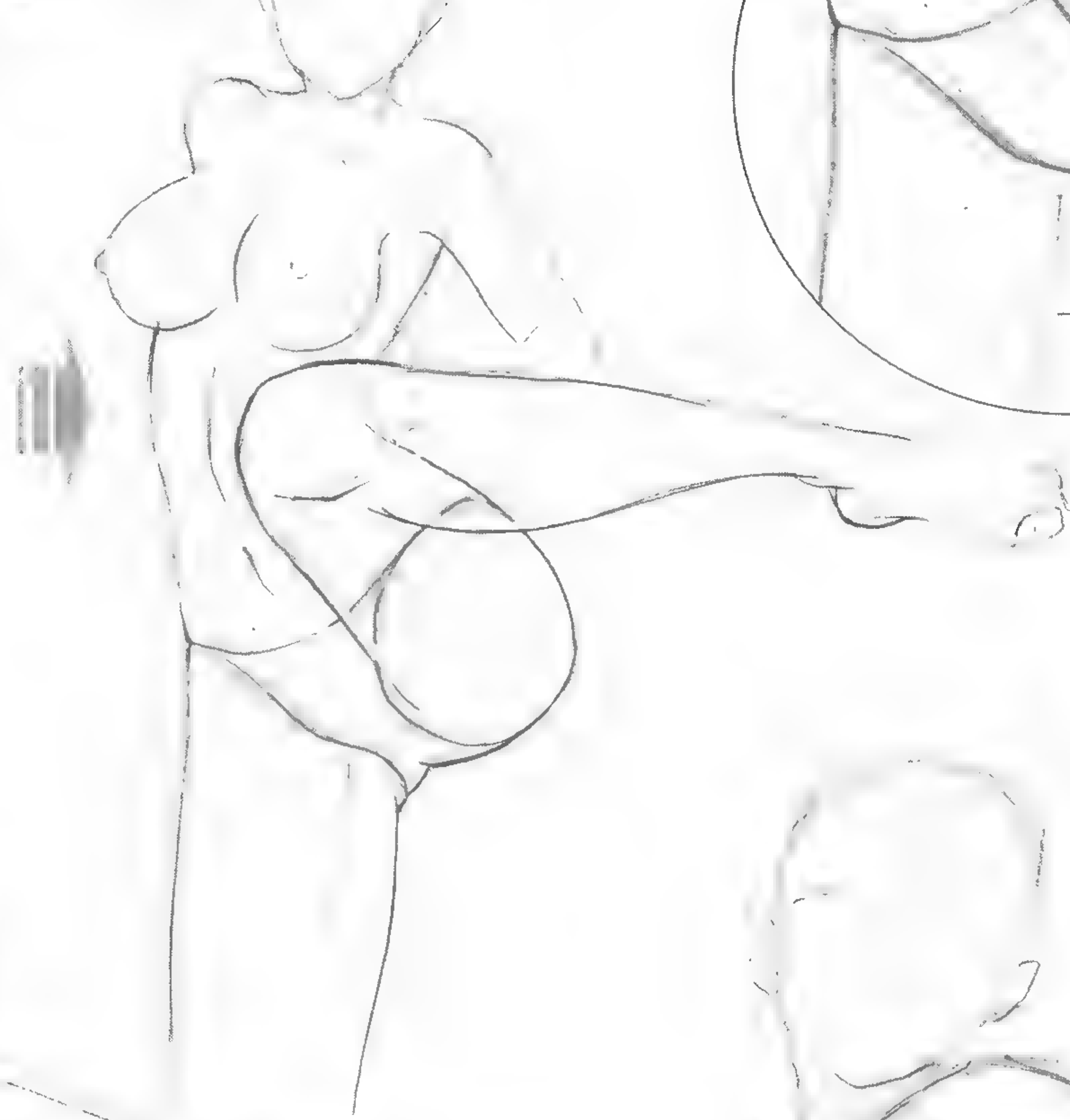


● 蹴るポーズ



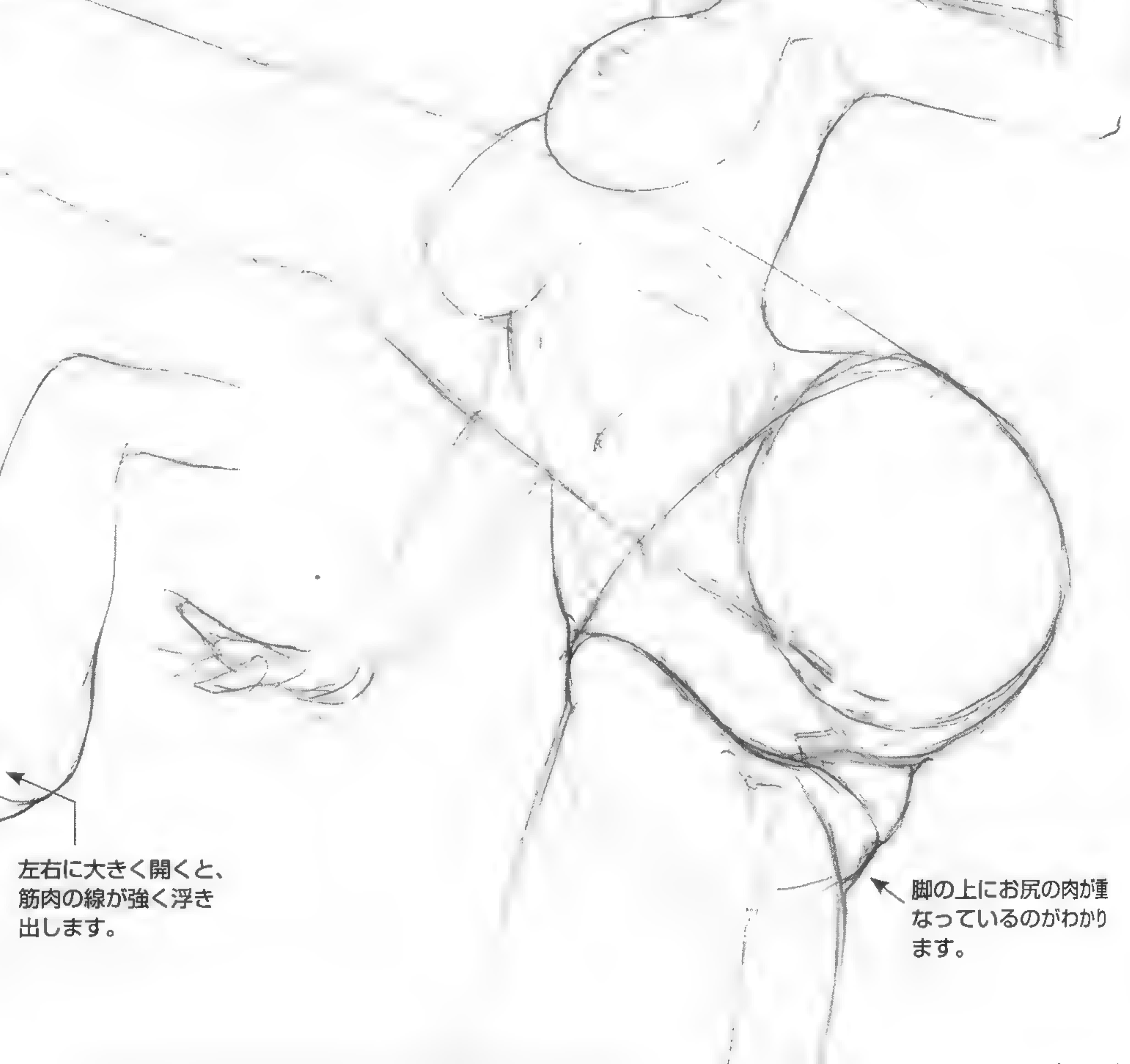
脚を上げる前

通常アングル



力が入るので、
筋肉の線が浮き
出します。

アオリ

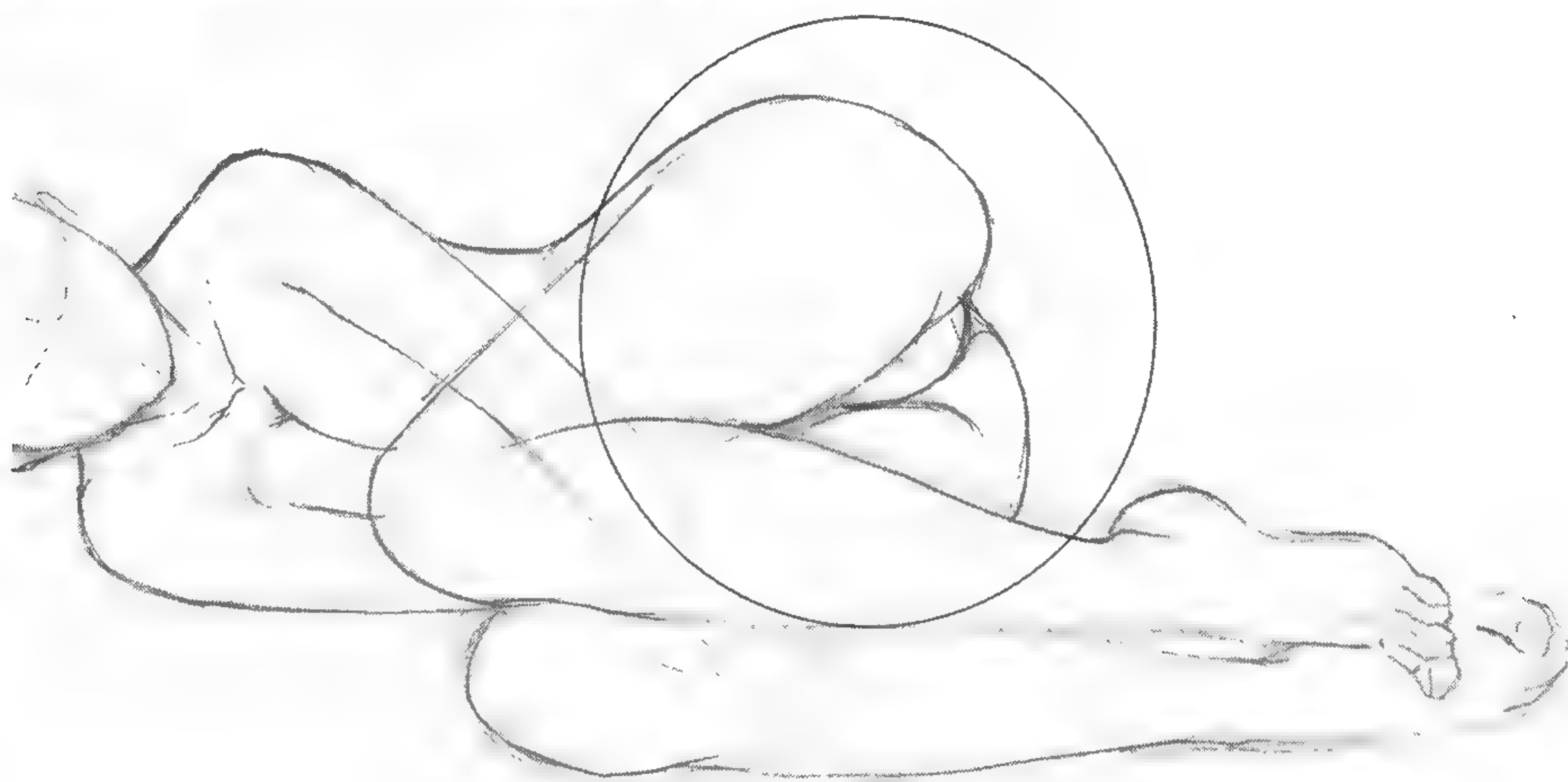
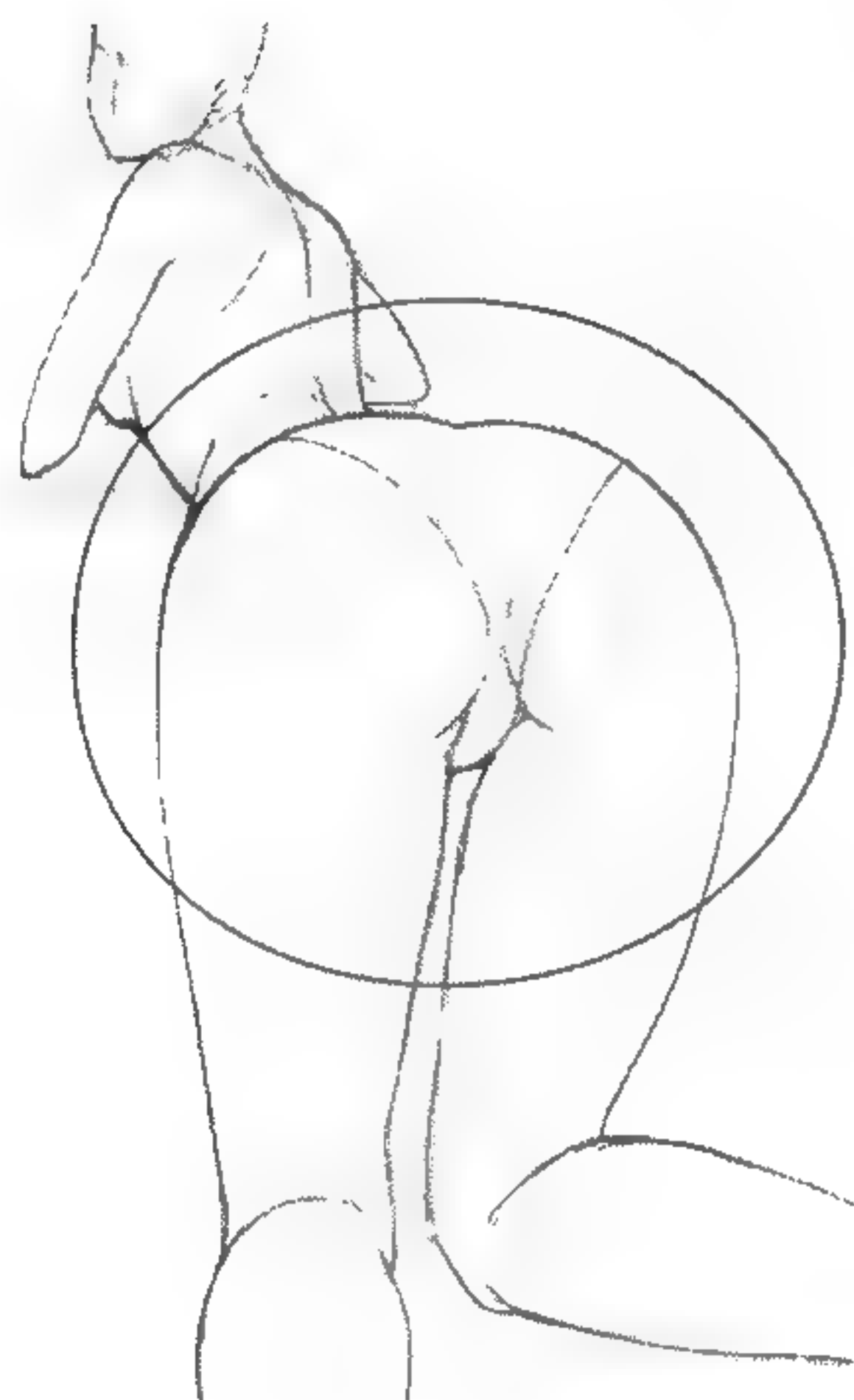


左右に大きく開くと、
筋肉の線が強く浮き
出します。

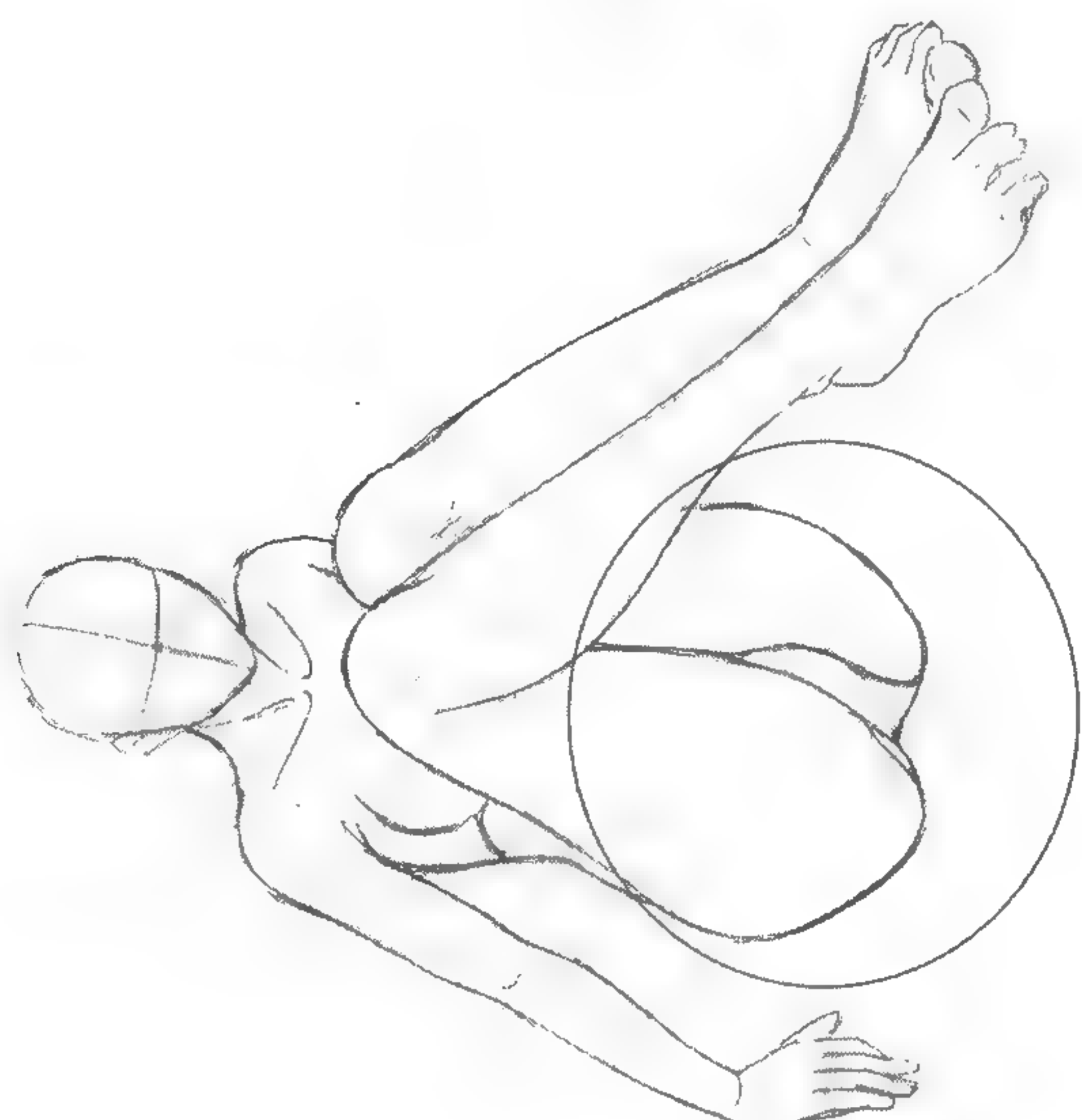
脚の上にお尻の肉が重
なっているのがわか
ります。

股間の丸み

胴体の立体感は股間にも反映されます。丸みの曲線も、体に立体感を与えます。



曲線で描きましょう。

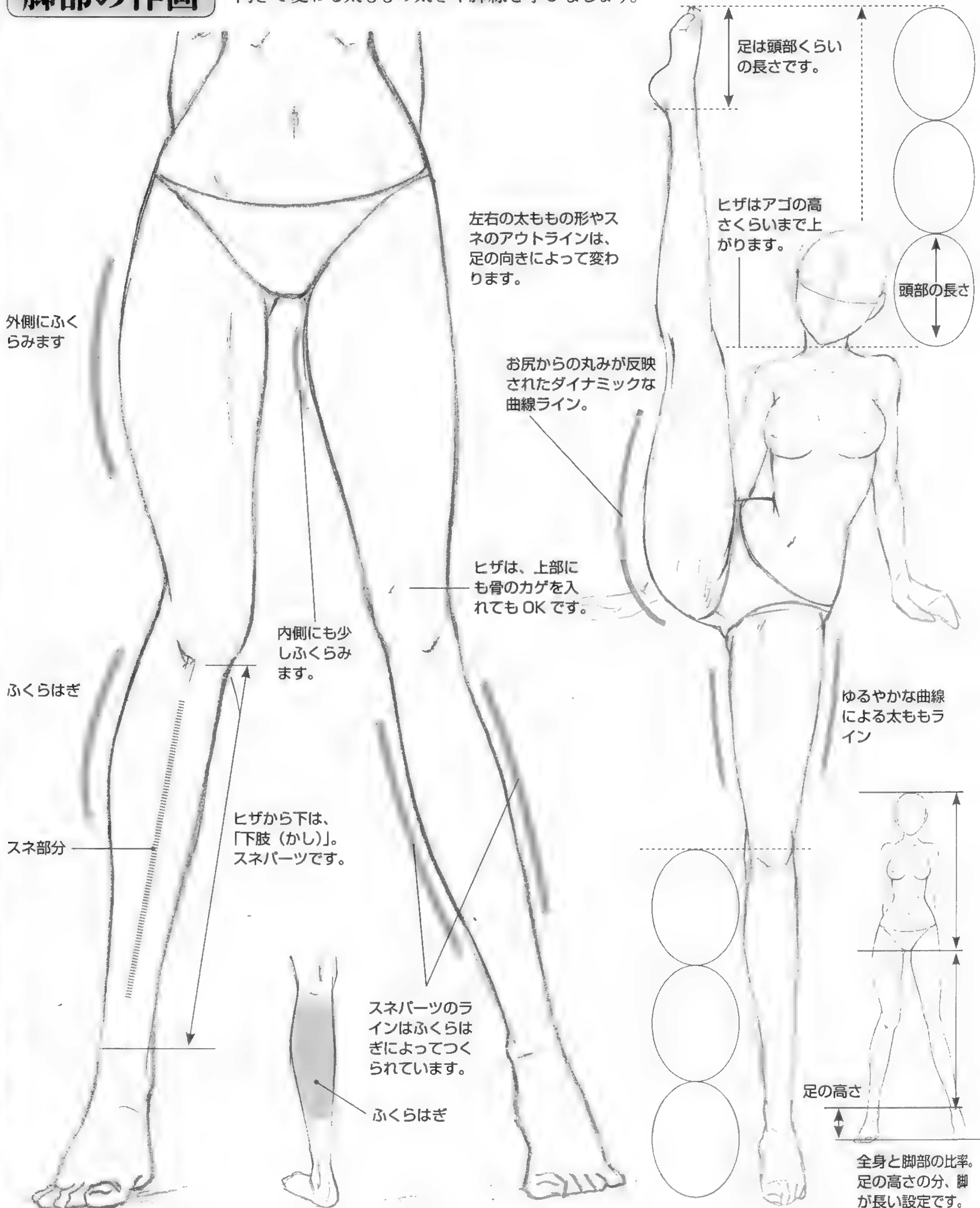


脚部

しなやかな線でセクシーな美脚を描こう

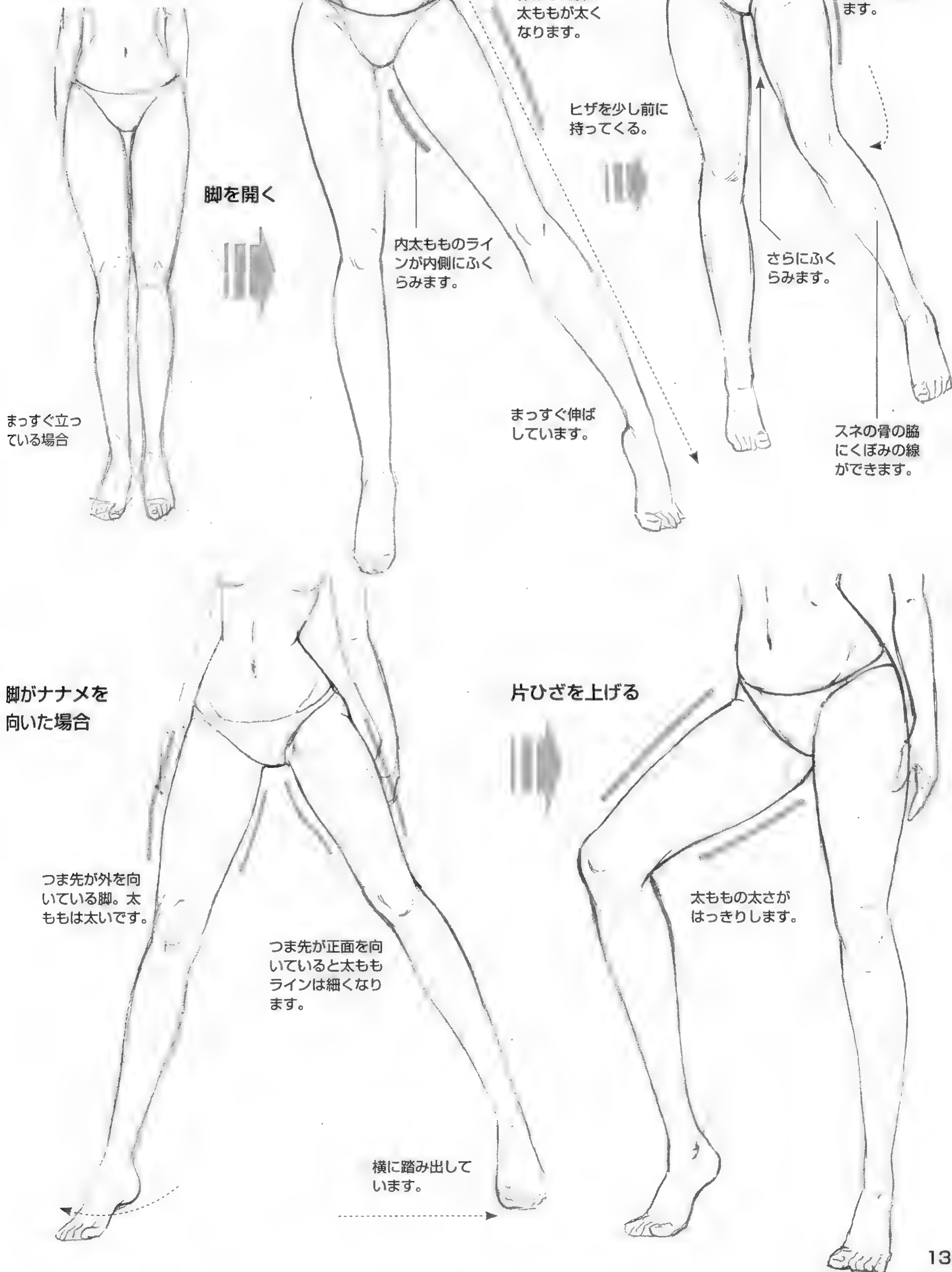
脚部の作画

向きで変わる太ももの太さや脚線を学びましょう。



脚線の表情をとらえよう

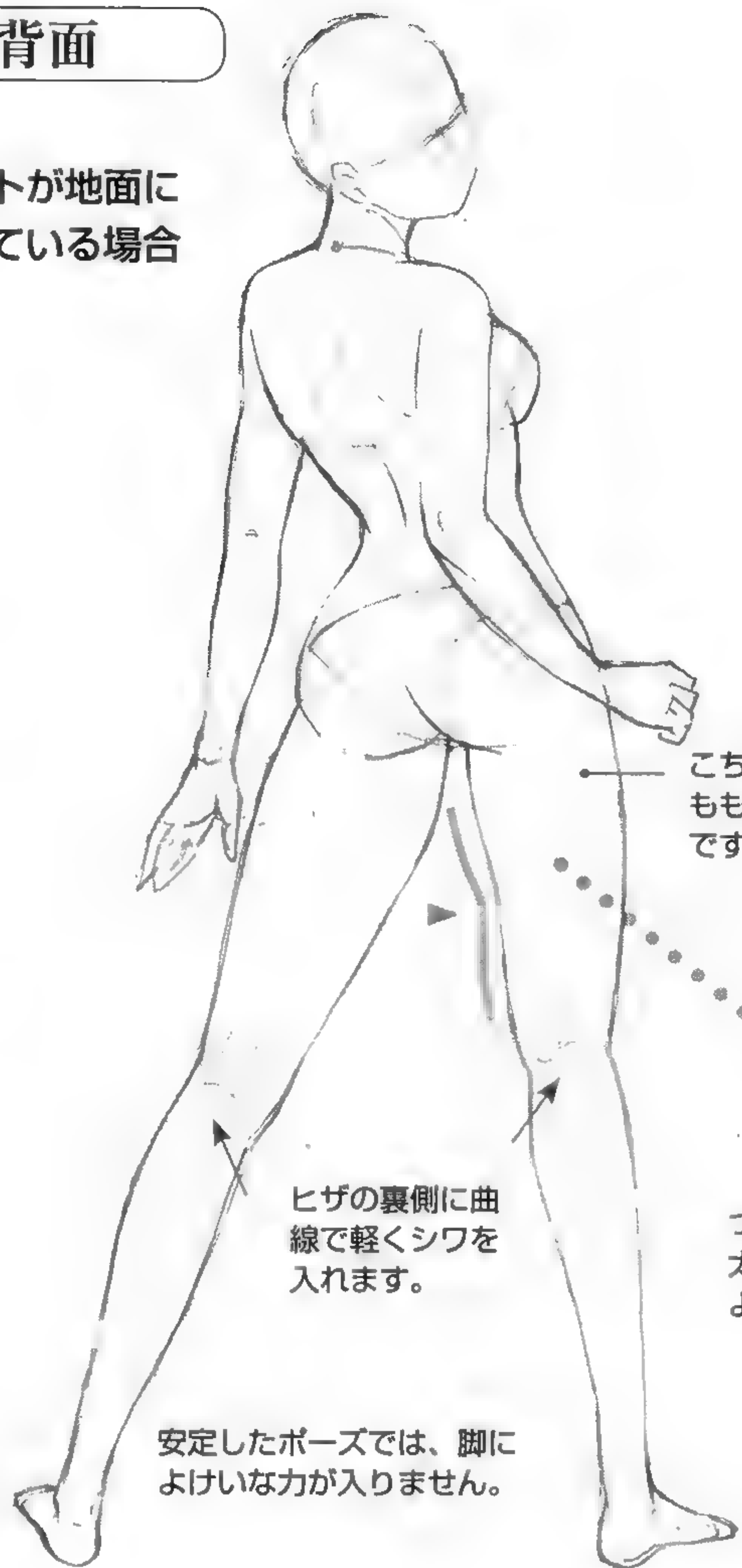
正面・ナナメ



背面

力カトが地面についている場合

つま先立ちの場合



こちらの太ももが細いです。

ヒザの裏側に曲線で軽くシワを入れます。

安定したポーズでは、脚によけいな力が入りません。



太ももにも筋肉の線が軽く浮き出します。

両足ともつま先立ち。脚に力が入り、ヒザの裏に筋肉の線がはっきり現れます。

足首の腱が浮き出します。

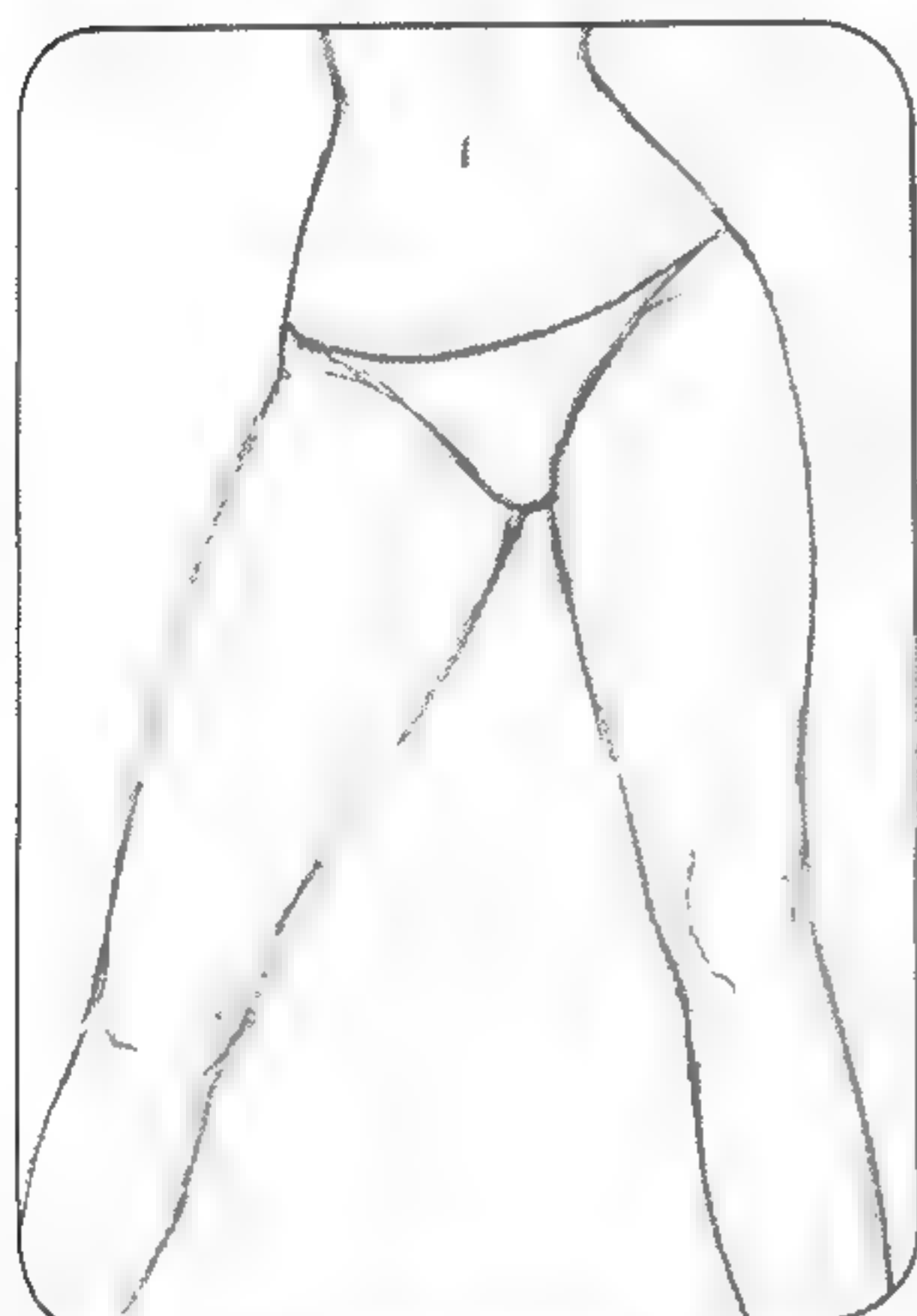
ポイント ヒザの裏をとらえよう



ヒザの裏側を描く時も、ヒザ関節の丸みをとらえます。

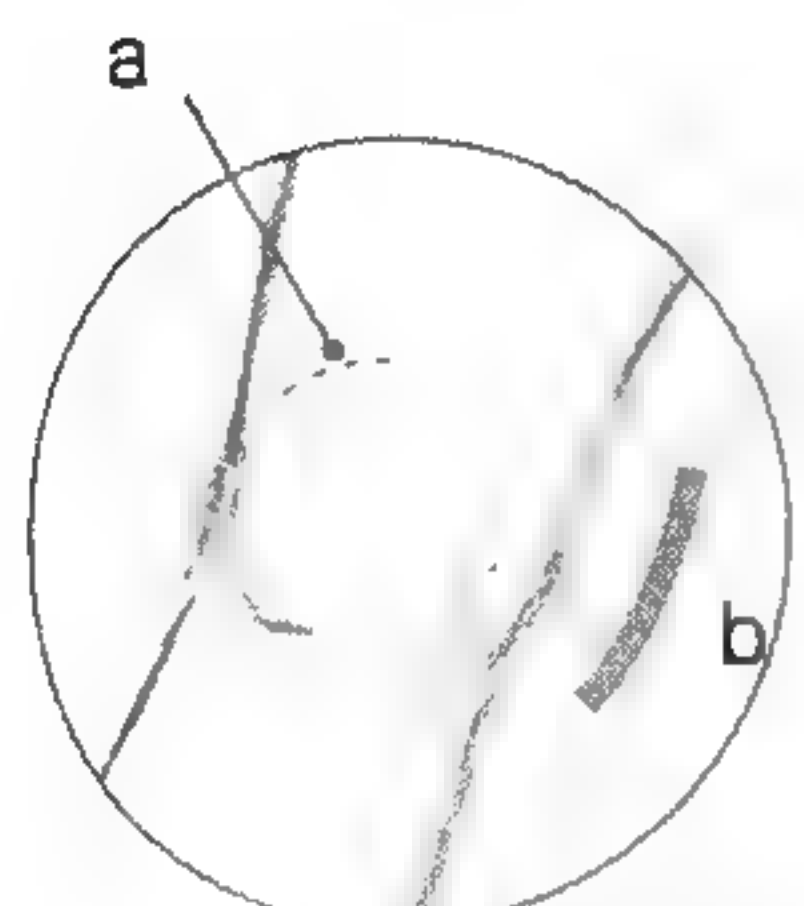
スネパーツがヒザ裏からつながっているように描きます。

動きのあるポーズに見る脚線



大ジャンプ

太もも、ヒザの変化を見てみよう

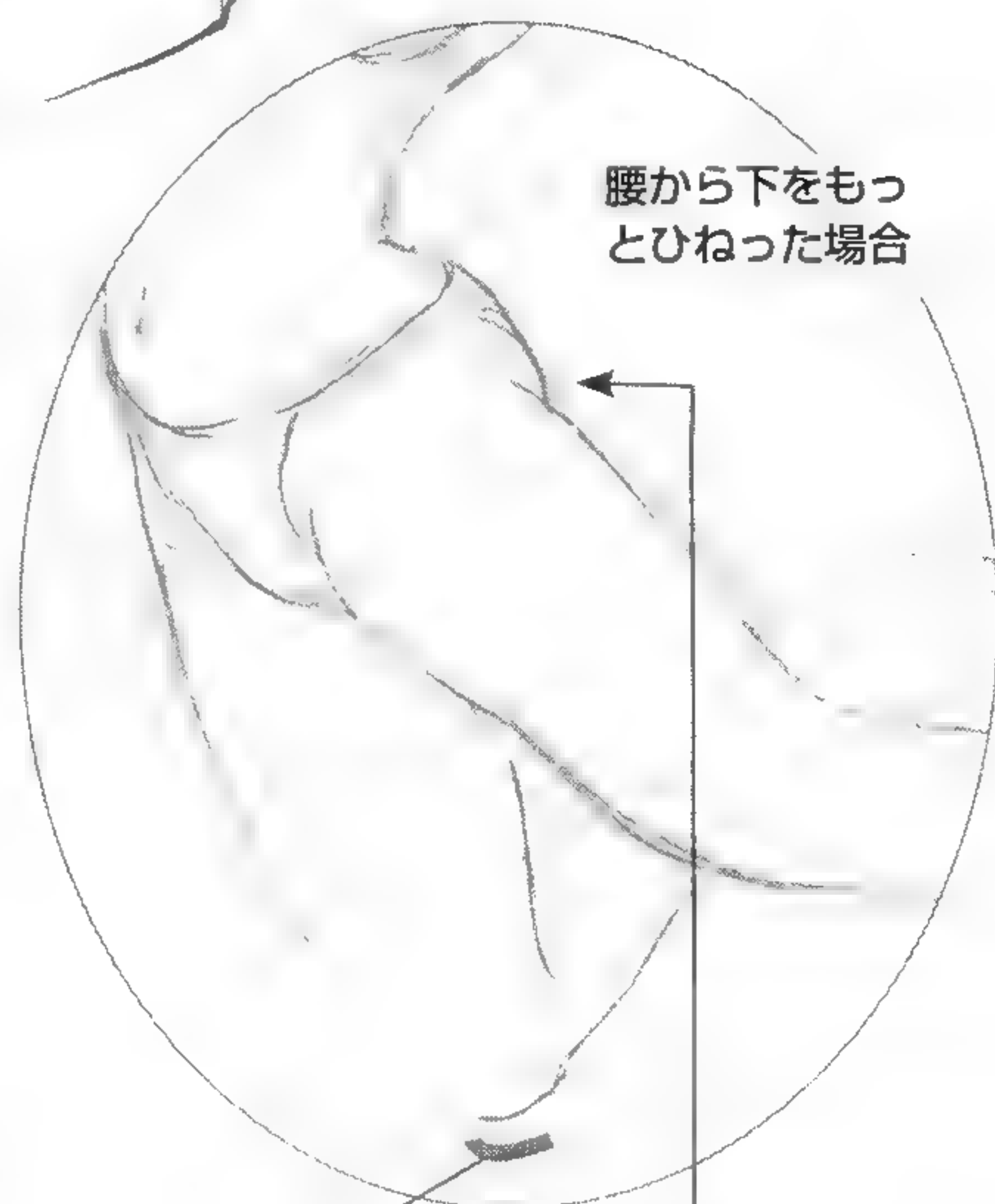


ヒザ関節の丸み

a
b

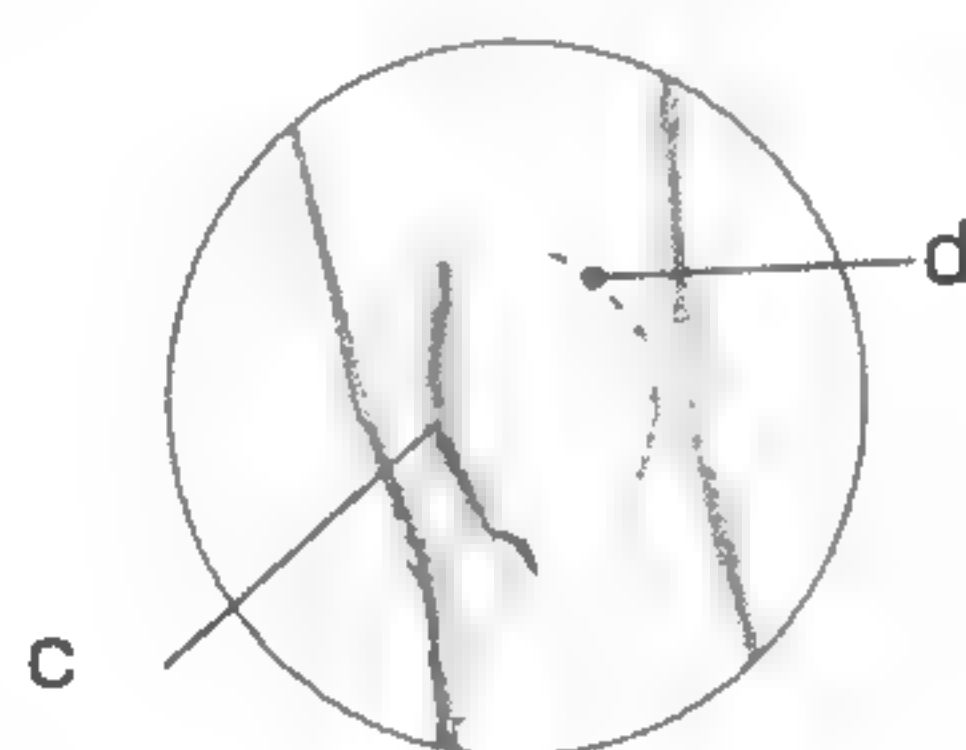
お尻のライン

脚のライン



腰から下をもっとひねった場合

a+b
お尻と脚のつながりがはっきりします。



c

d



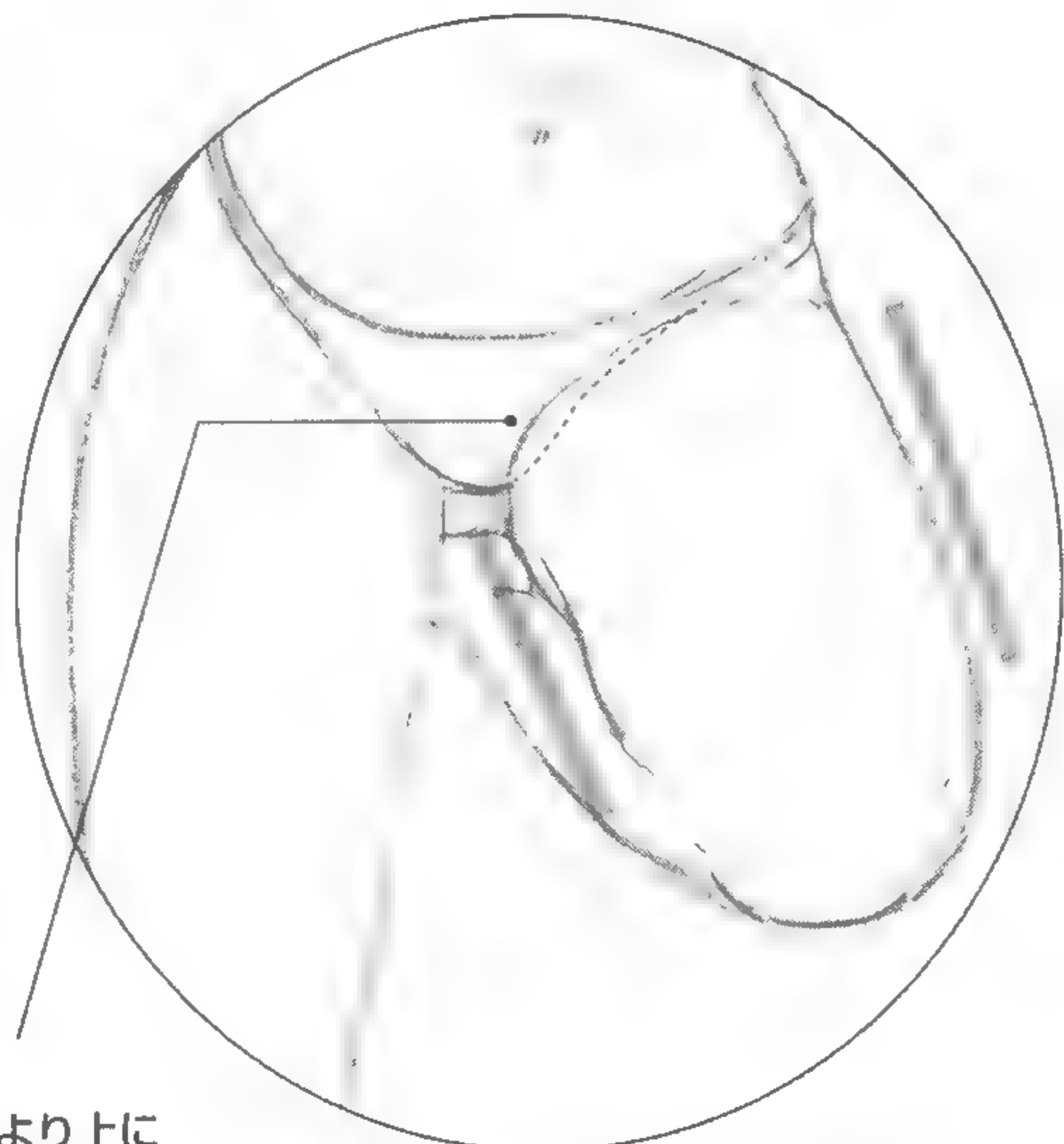
デッサン。太ももは脚線の始まりです。脚のつけ根・股と胴体の最下面をとらえましょう。

走る



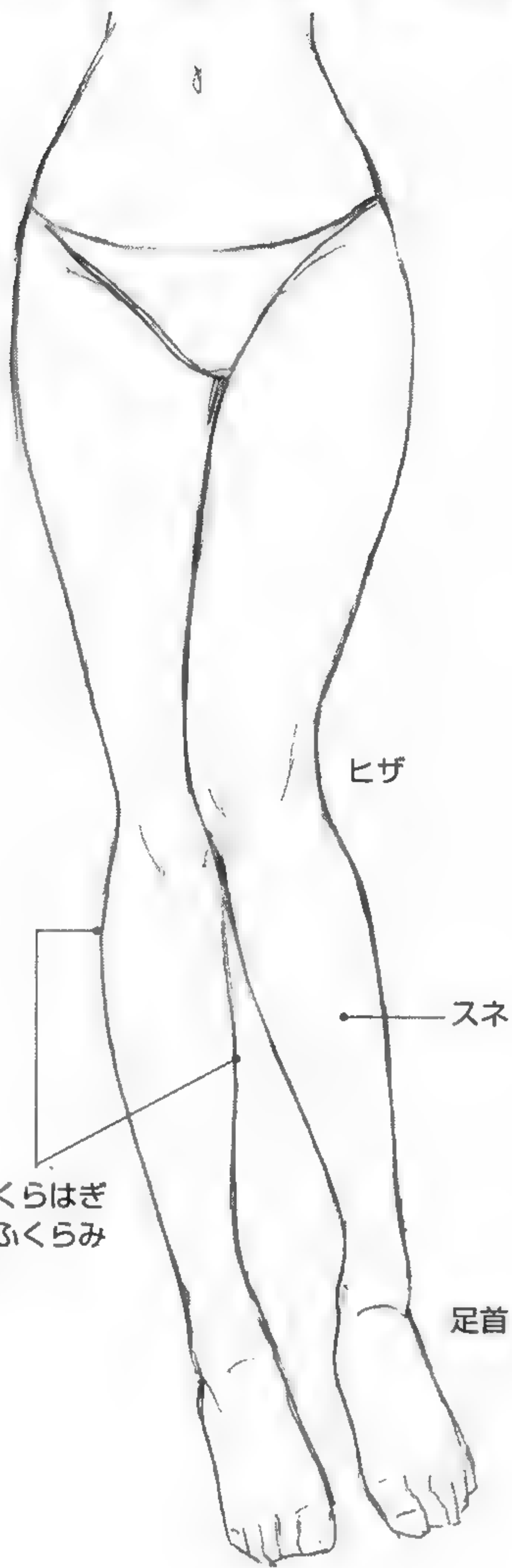
ポイント

肉がパンツより上になっています。

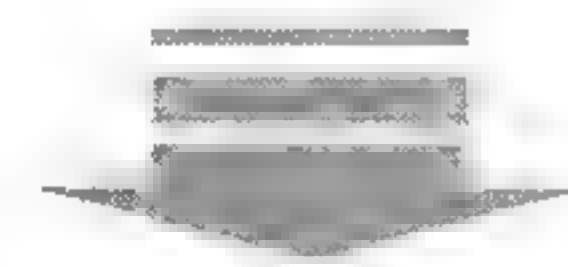
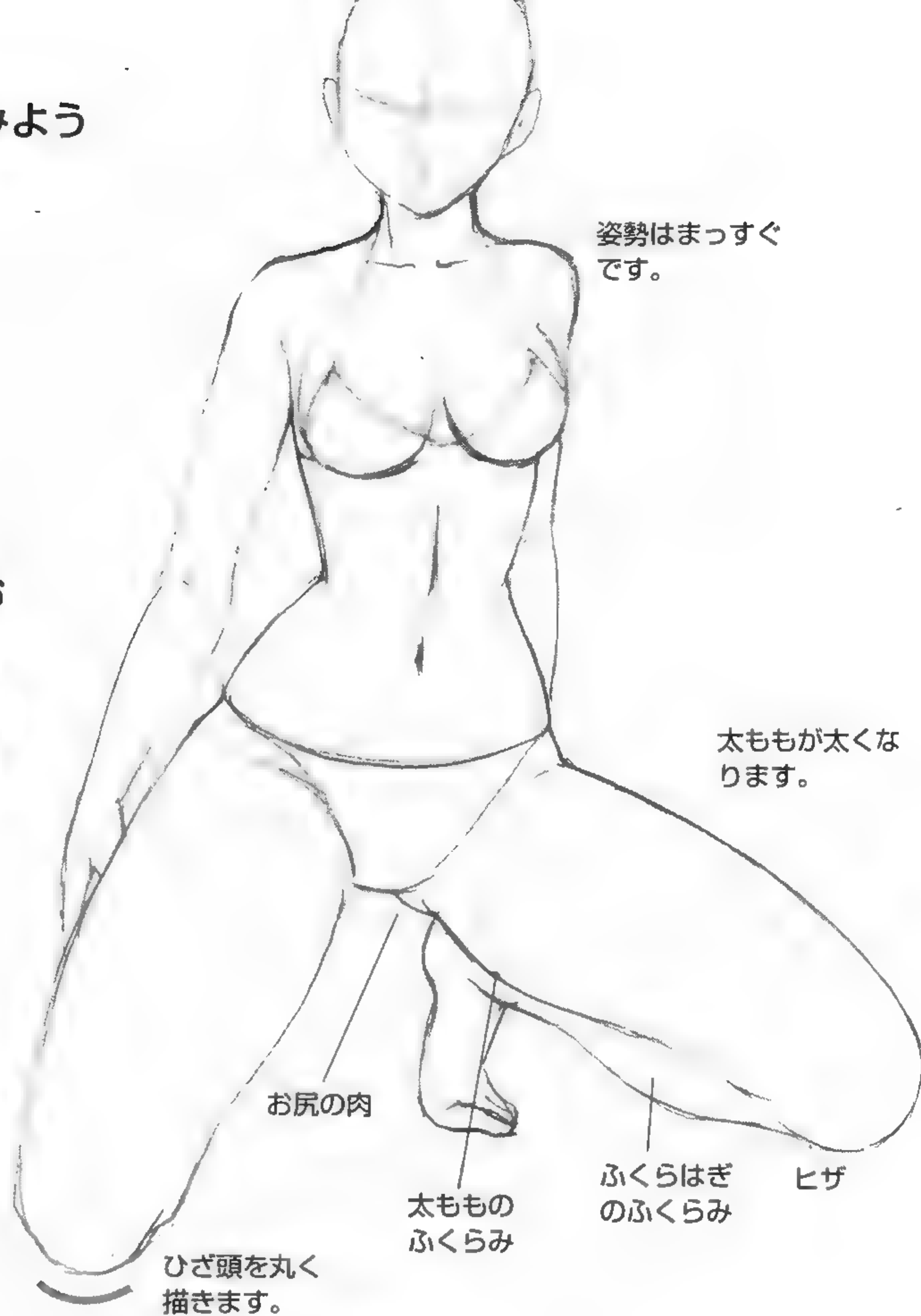
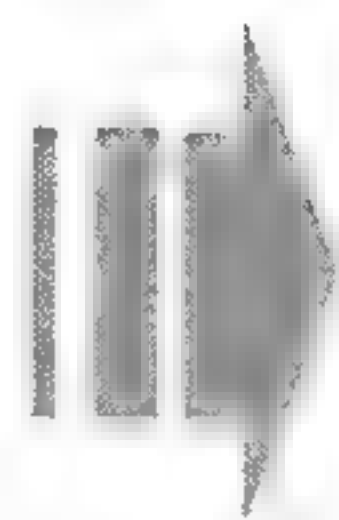


このアングルでは、太ももはほとんど太さが同じままヒザにつながります。直線に近い曲線を使いましょう。

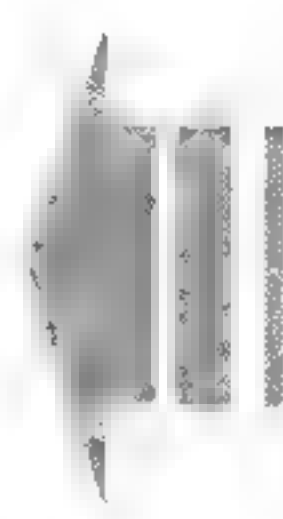
● ヒザ・太もも・ふくらはぎの変化を見てみよう



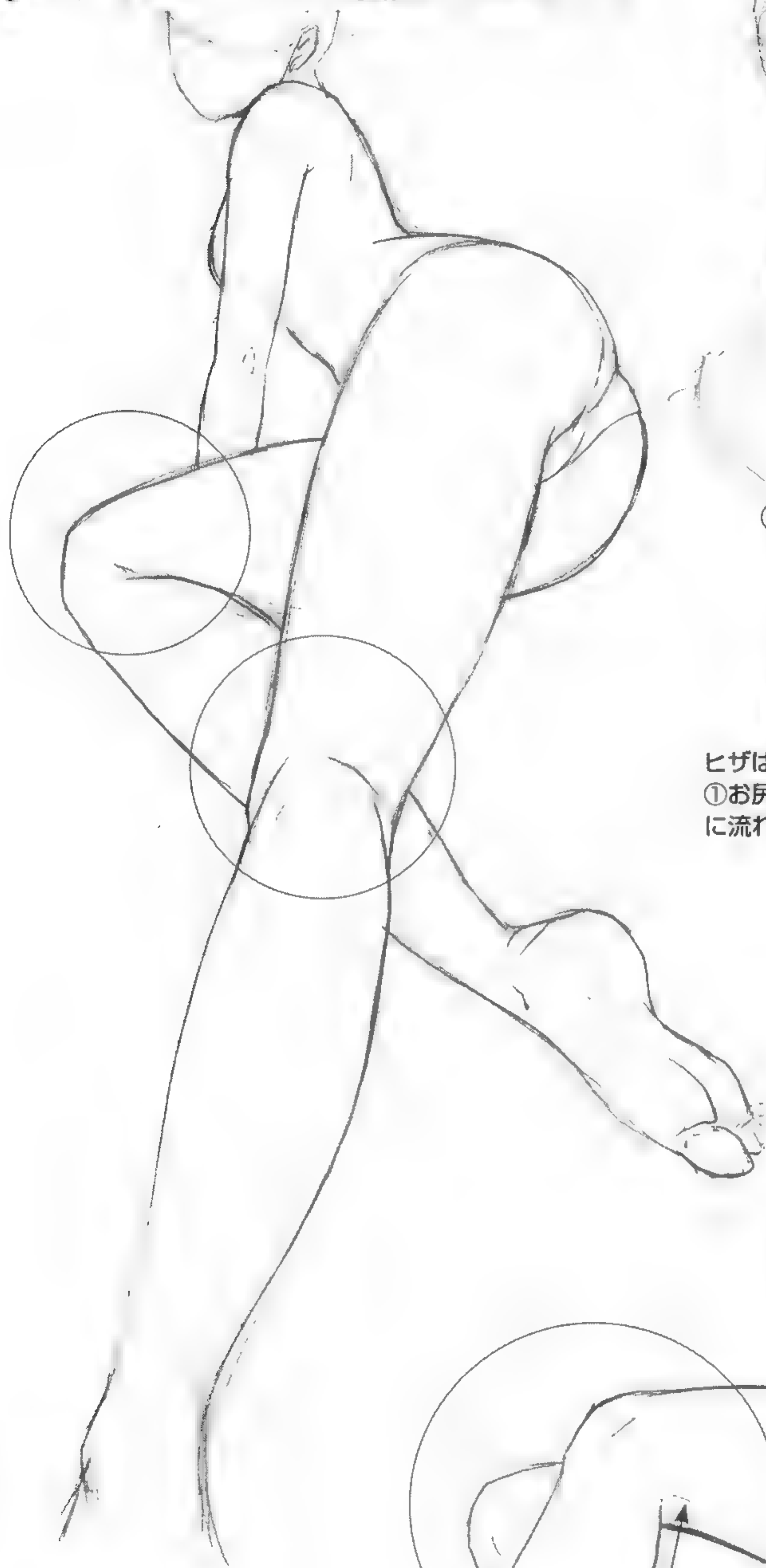
しゃがむ



姿勢を反らして、
もっとダイナミック
に脚を開きます。



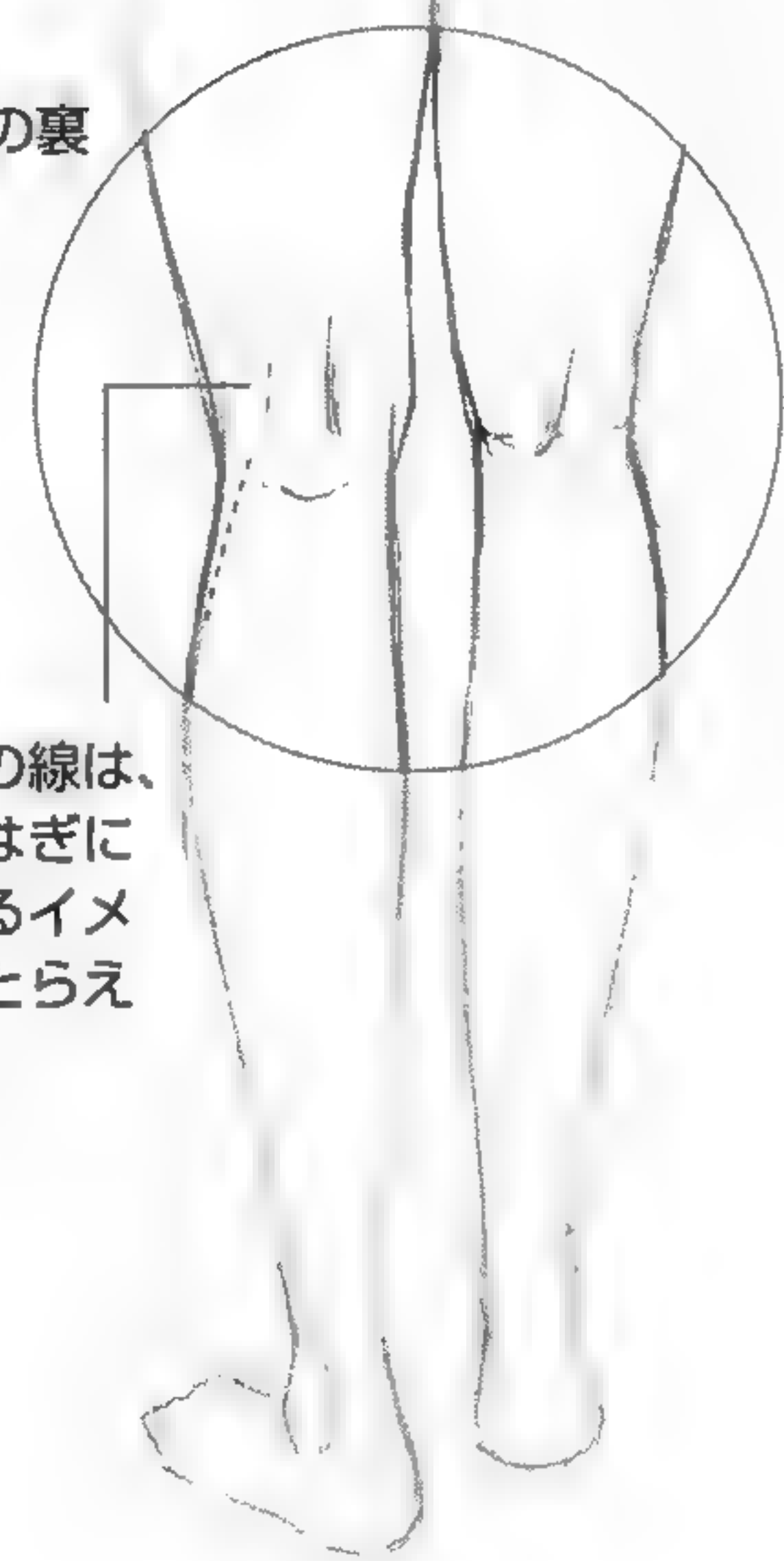
● ヒザまわり・ヒザの裏側にも注目しよう



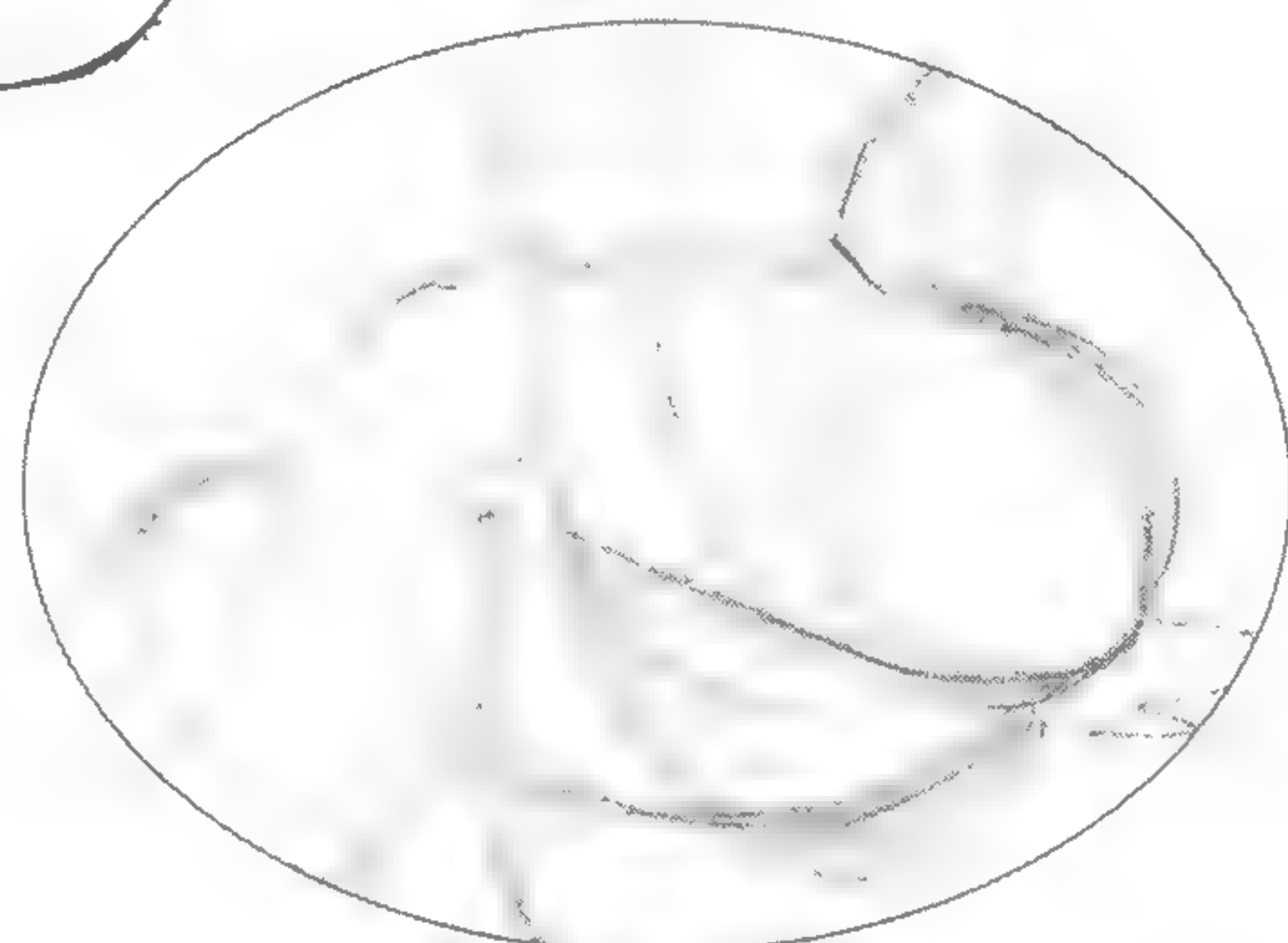
ヒザは脚線の一部として描きます。
①お尻→②③太もも→④ヒザのよう
に流れでとらえましょう。

ヒザの裏

ヒザ裏の線は、
ふくらはぎに
つながるイメ
ージでとらえ
ます。



ヒザ裏の短い
曲線で、ヒザ
まわりや脚の
立体感が演出
されます。



ラフで胴体と脚のつけ根をとらえます。

太もも

正面側

太ももの立体感をとらえましょう。

タッチによる
筋肉表現

太ももの肉感、
存在感を与える
曲線

ポイントになる
ふくらみ

通常は下向きの曲線です。

ちょっと踏み出ただけ
でラインが上向きに変わ
ります。

肉に食い込む「くびれ」表現。
ニーソックスは肉感表現の効
果があります。

前に踏み出されてい
るので、上向きのカー
ブになります。

下向きカーブに
なります。

ニーソックスは、
脚の立体感と向
きを演出します。

背面側

カカトを上げて立つ

片ヒザを前に出す

くびれ→

太くなります。

くびれが目立たなくなります。

カカトをつける

片足立ちで足先をひねる

アオリ

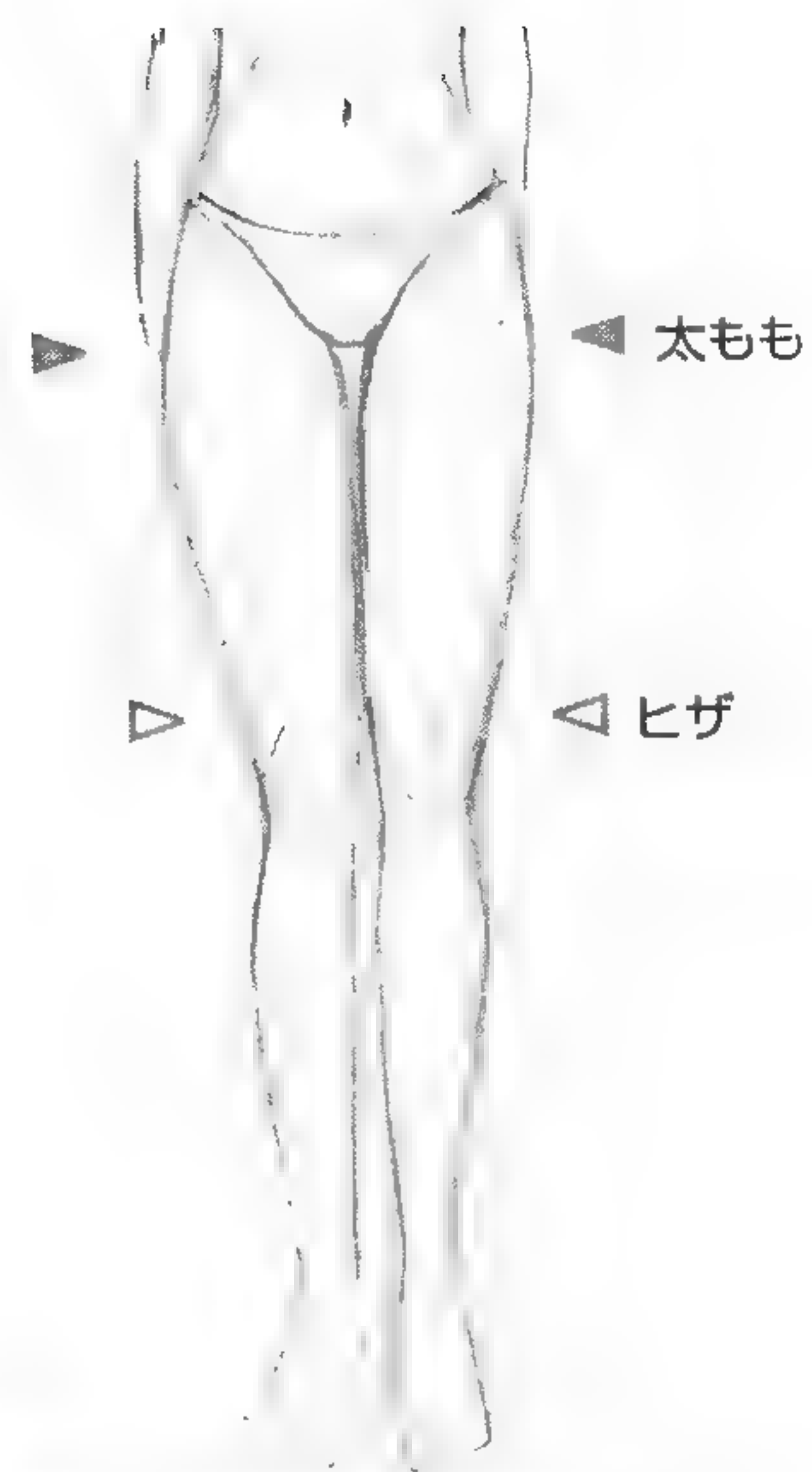
太ももがアップの状態になるので、太ももは曲線を強調しないで棒状に描くと自然に見えます。

ニーソックスラインを入れると立体感が出てきます。

座るポーズ

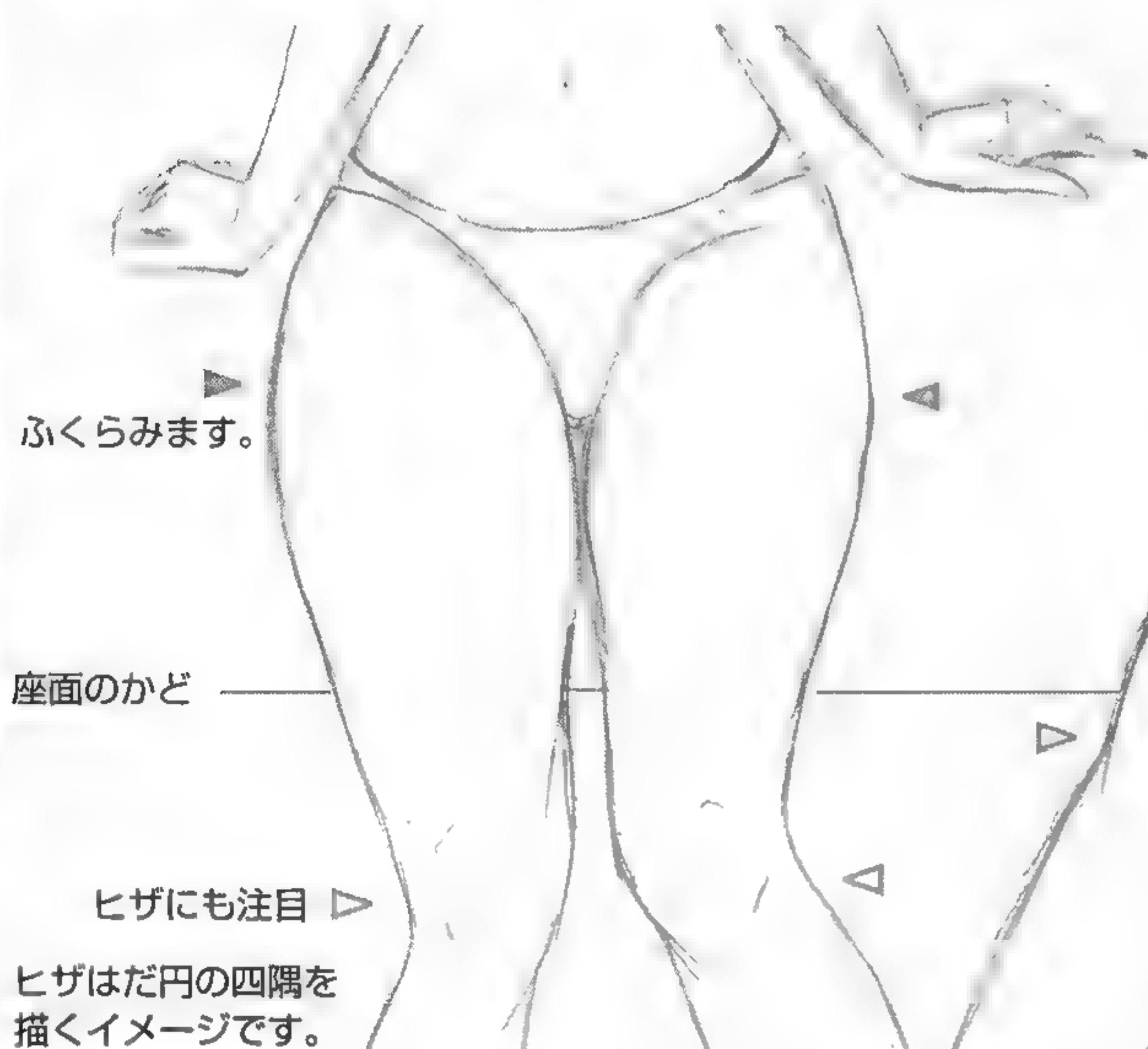
太ももとヒザ

ヒザと太ももライン、脚のつけ根に注目しましょう。



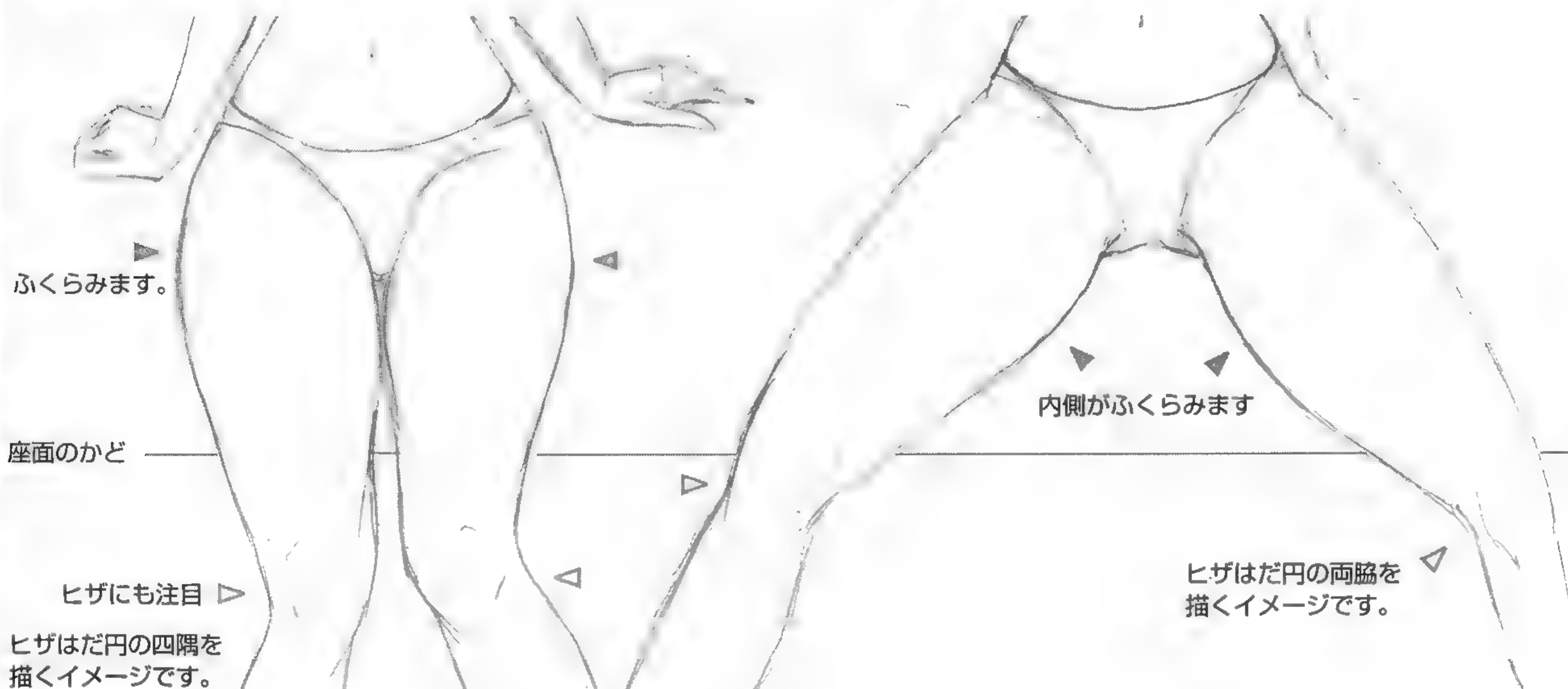
参考：立ちポーズの太ももとヒザ

脚を閉じ気味に座る



ヒザはだ円の四隅を描くイメージです。

脚を開いて座る

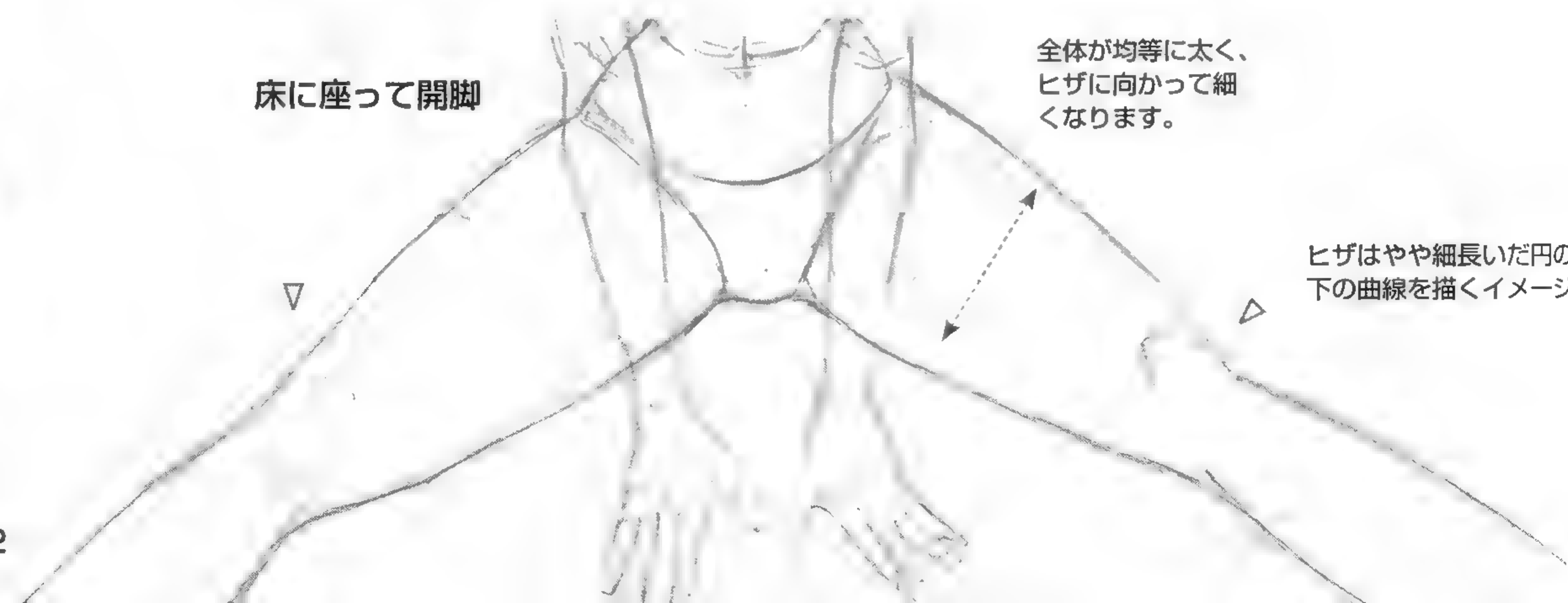


ヒザはだ円の両脇を描くイメージです。

床に座って開脚

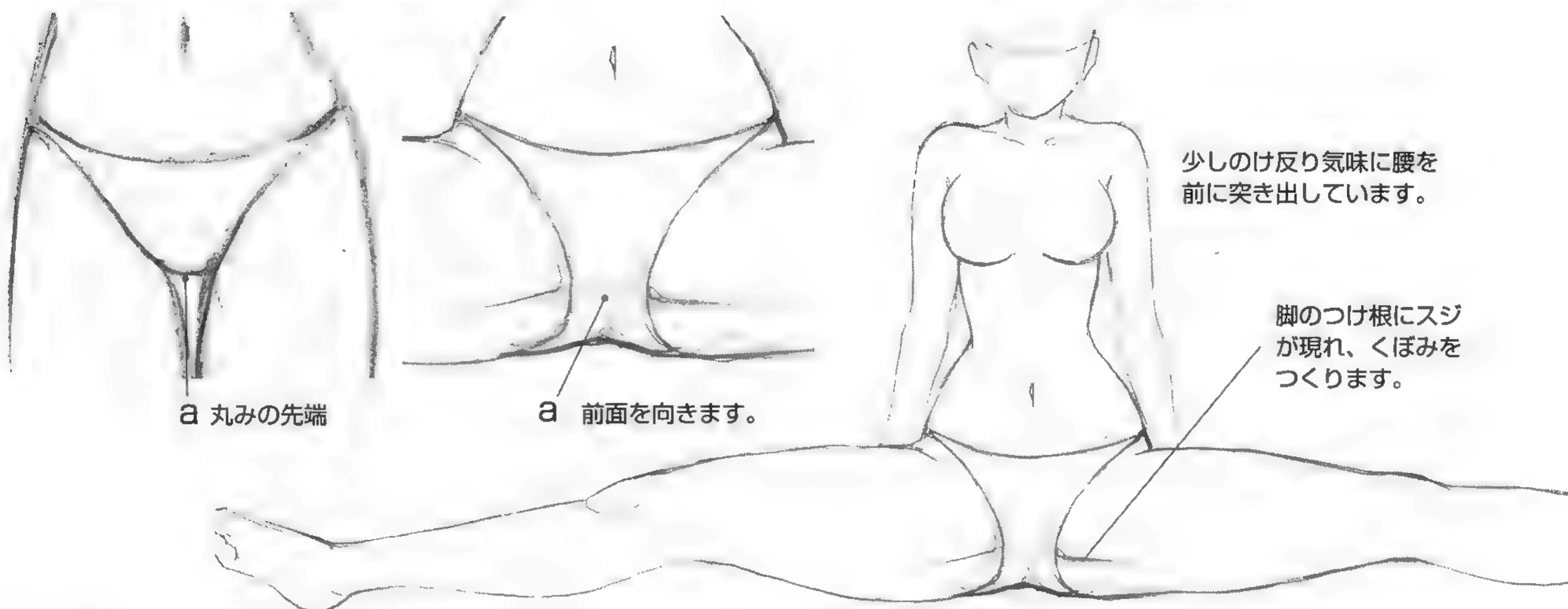
全体が均等に太く、ヒザに向かって細くなります。

ヒザはやや細長いだ円の上下の曲線を描くイメージ



● 開脚ポーズの脚線と脚のつけ根

太もも、ヒザ、ヒザから下のラインの変化を観察しましょう。



背筋を伸ばして開脚

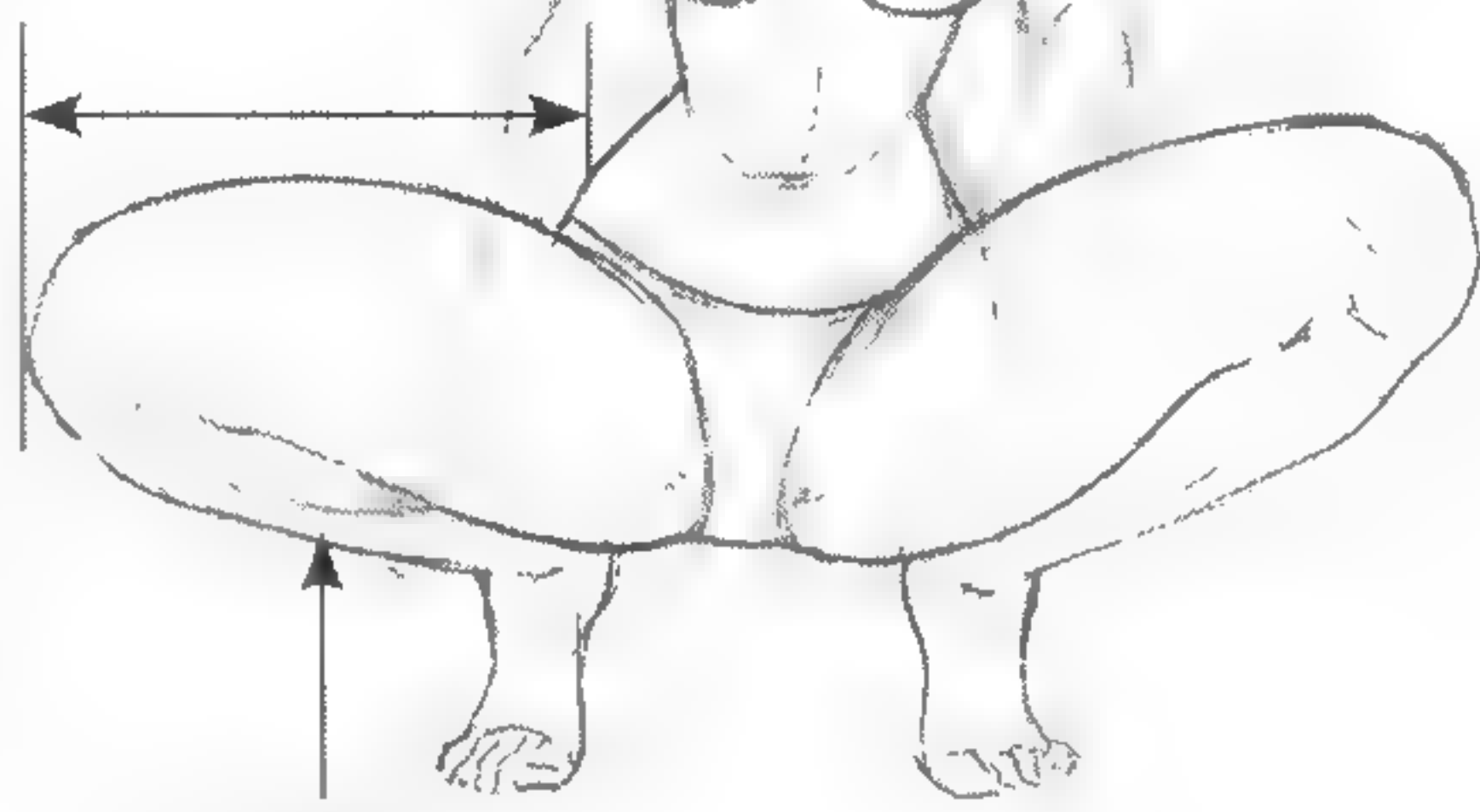


しゃがむ・座り込む

● 太ももとヒザの動きと変化

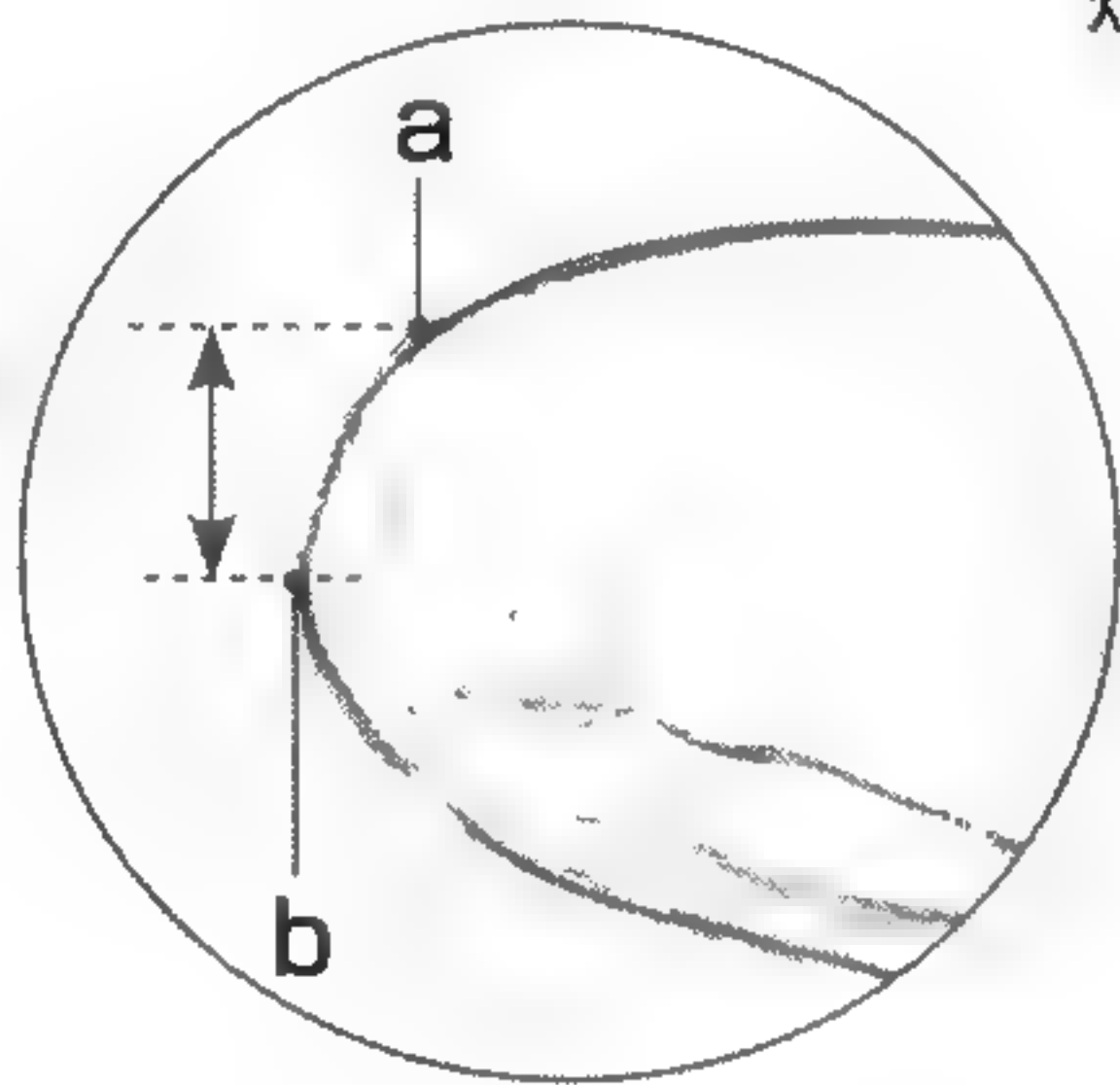
ヒザを大きく
開く

横に開いた時の
太もも～ヒザの
長さの目安



ふくらはぎが
ふくらみます。

ヒザ部分
の厚み



ヒザを閉じる

太もも部分が
短くなります。

a

b

c

ふくらはぎ

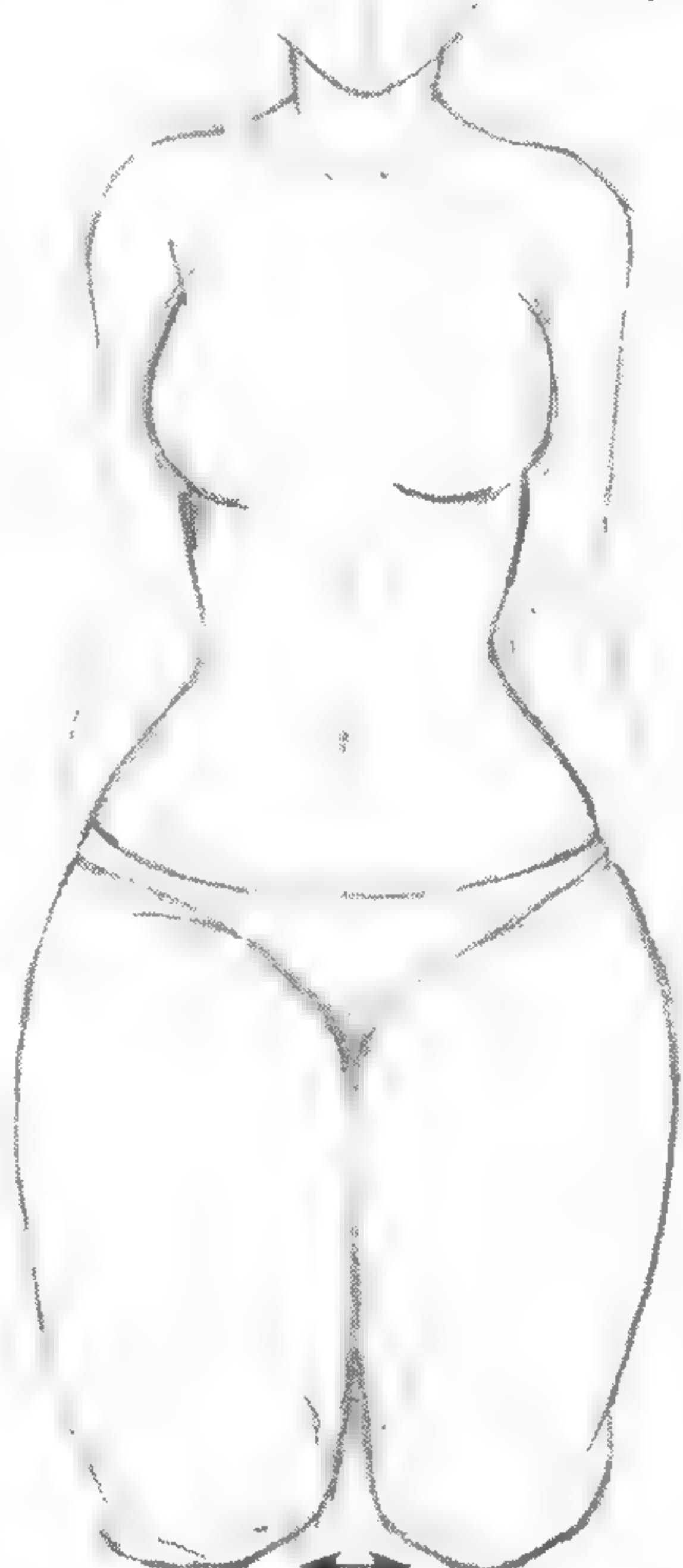
ヒザ位置の目安

脚のつけ根を
とりましょう。

内太もも側が
ふくらみます。

c

ヒザを床につく



距離があります。

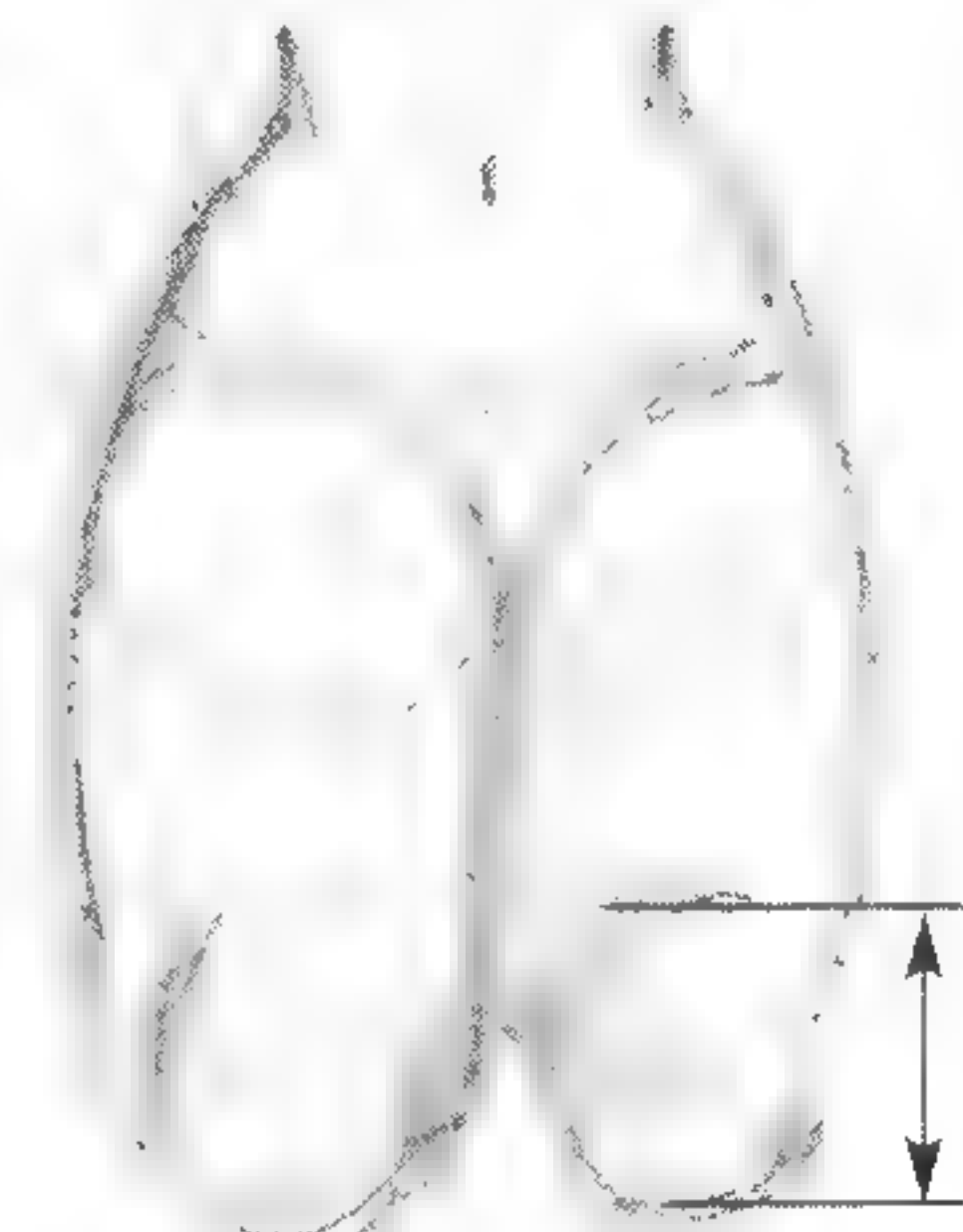


内太ももはくびれの
ない、ストレートなライ
ンになります。

c

太ももの肉で、パンツのラ
インは隠れています。

太ももが外側に
ふくらみます。

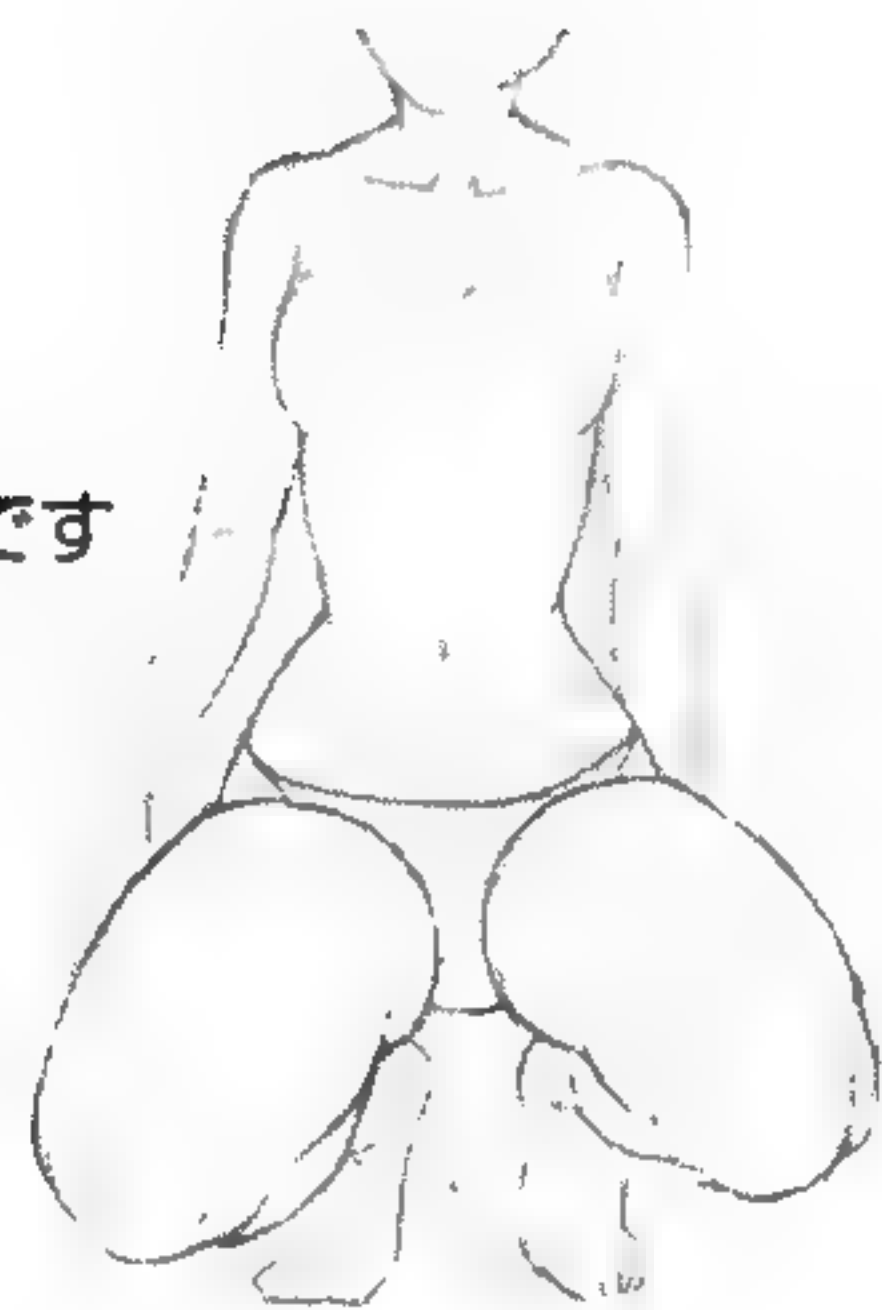


ヒザのアタリをしっかりとって、
脚の太さ(厚み)意識しましょう。

ヒザを開く

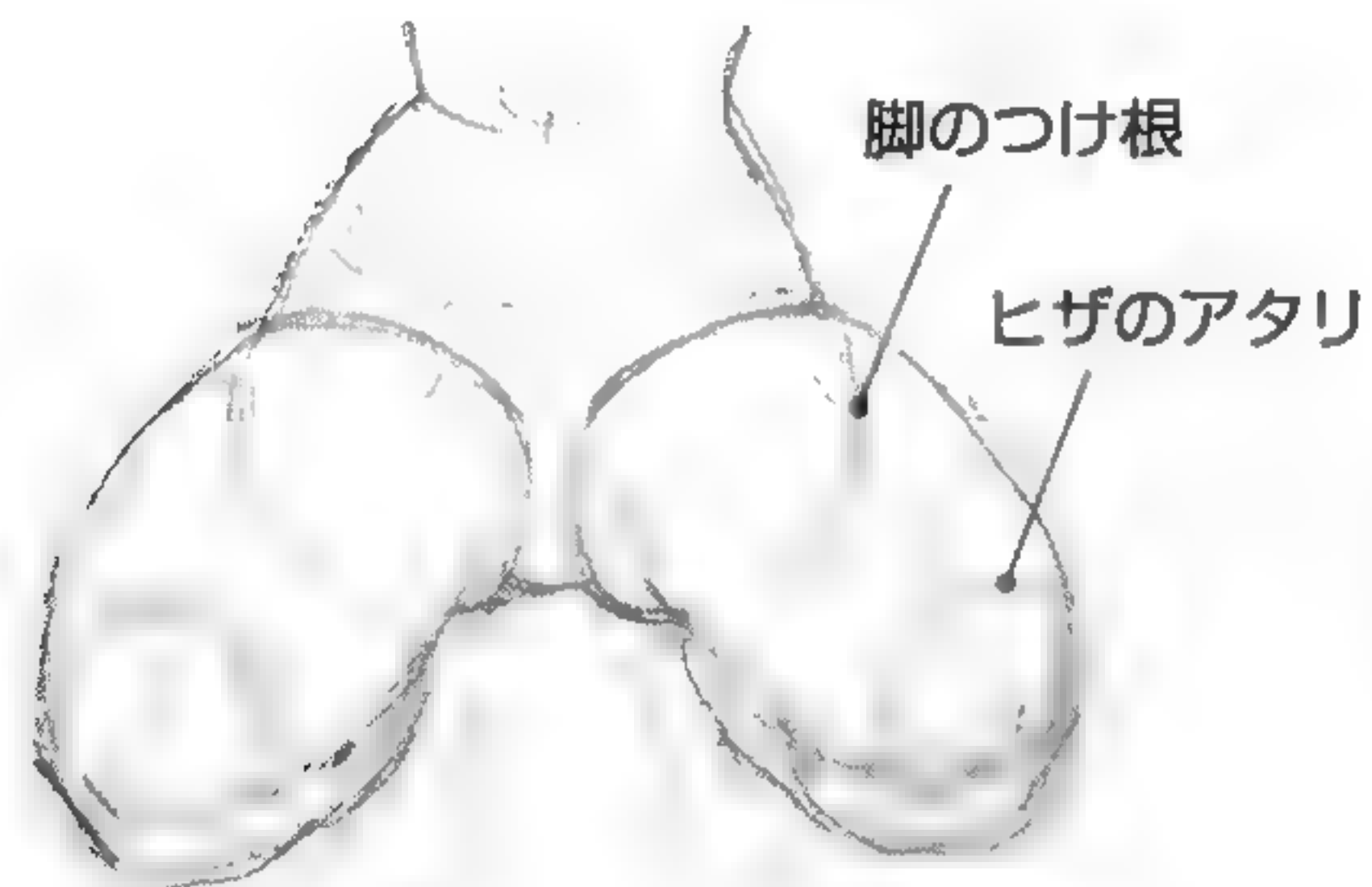
左右非対称。右と左で高さが違います。内太もものラインや、ヒザまわりのシルエットの違いをとらえましょう。

通常アングルです



ヒザをもっと開く

足の位置のわずかな前後の違いで、内太ももやふくらはぎのラインに違いが出ます。どちらかに決めて、左右対称に描くと楽です。



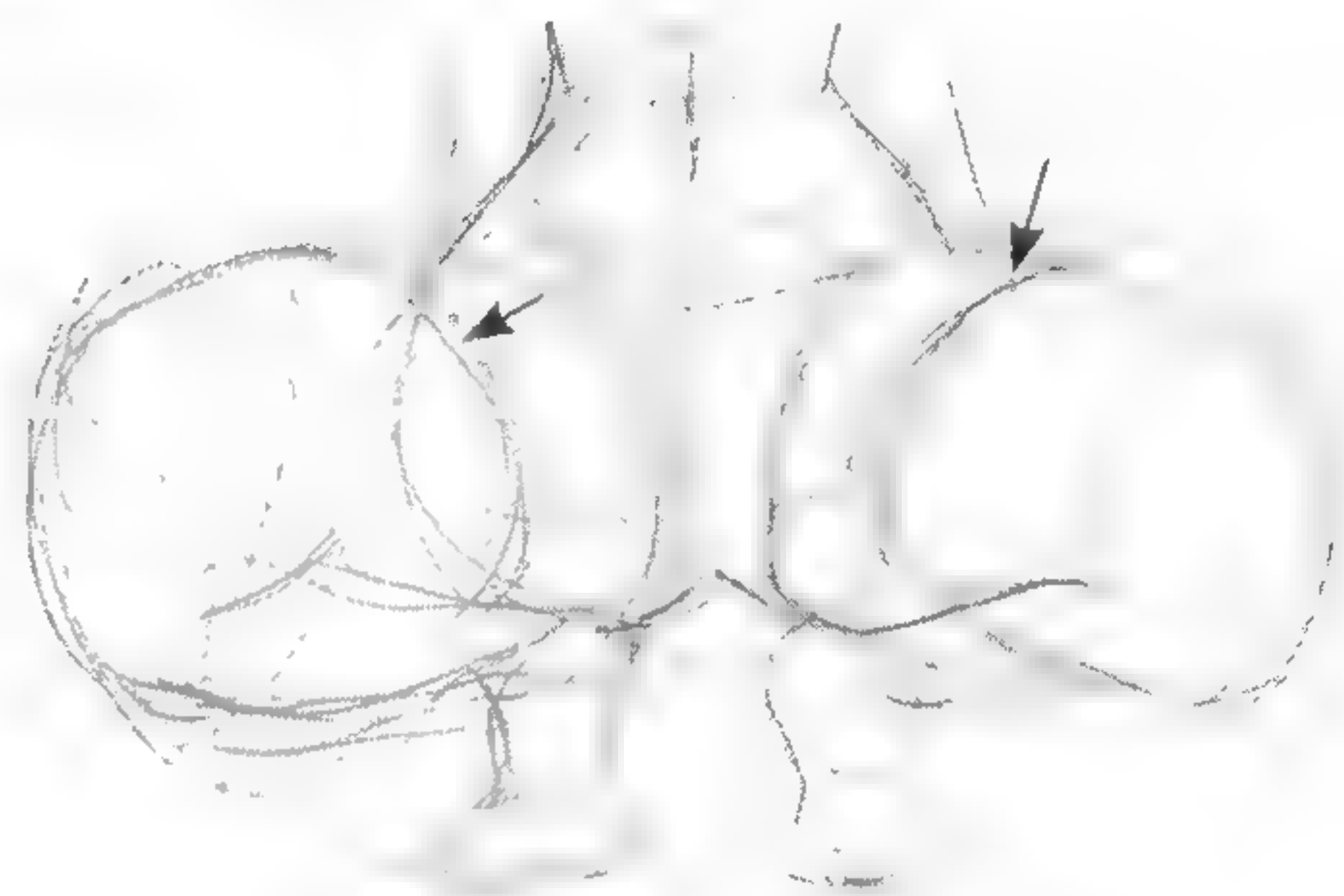
デッサン。脚のつけ根とヒザのアタリを丸く取りましょう。
※この段階では、左右そろえています。



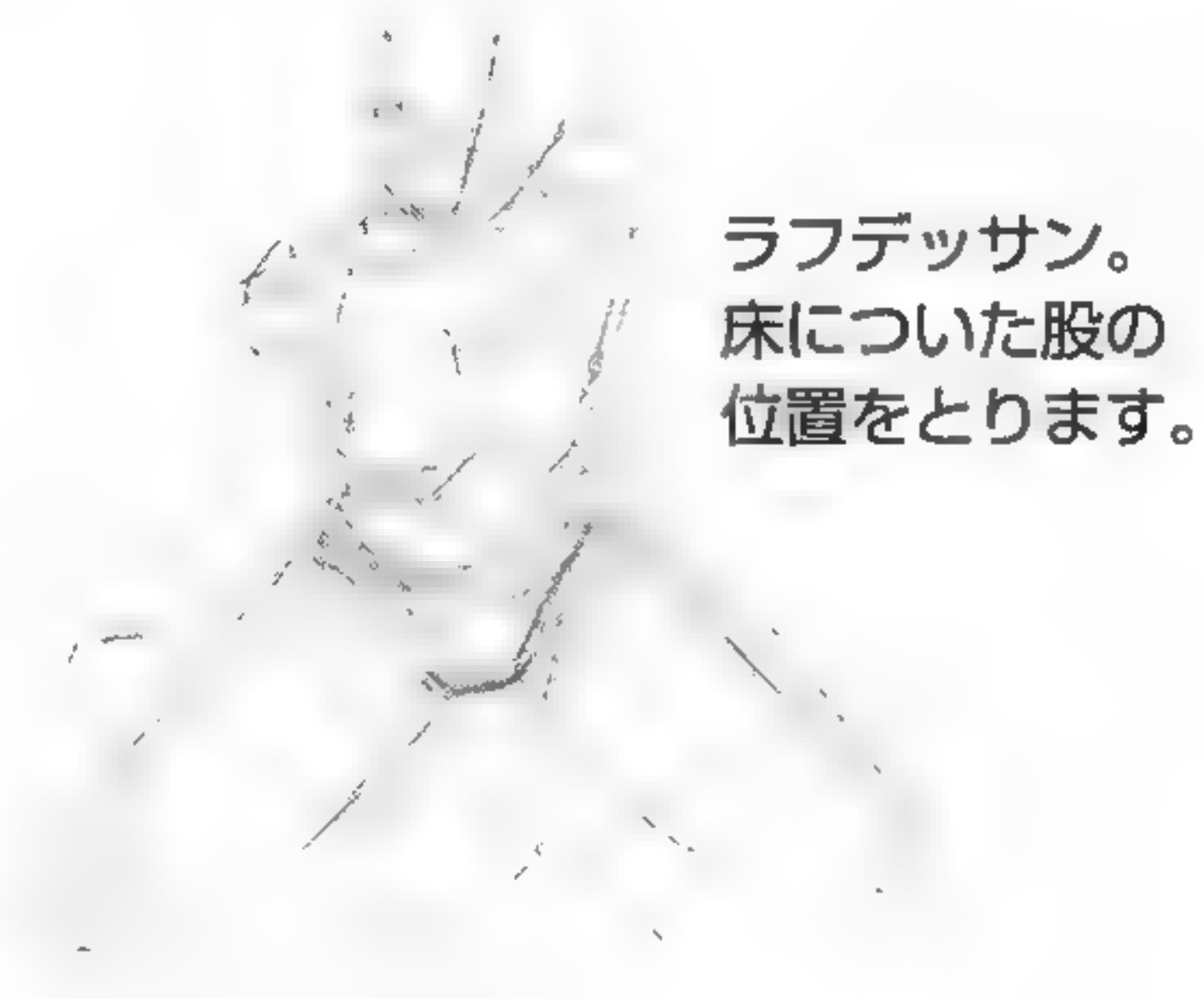
座り込んだ場合

フカンです。脚部は必要に応じて左右対称に描きましょう。

わずかにふくらはぎのふくらみが出ます。



太ももにニーソックスラインを入れて、立体感をとらえます。

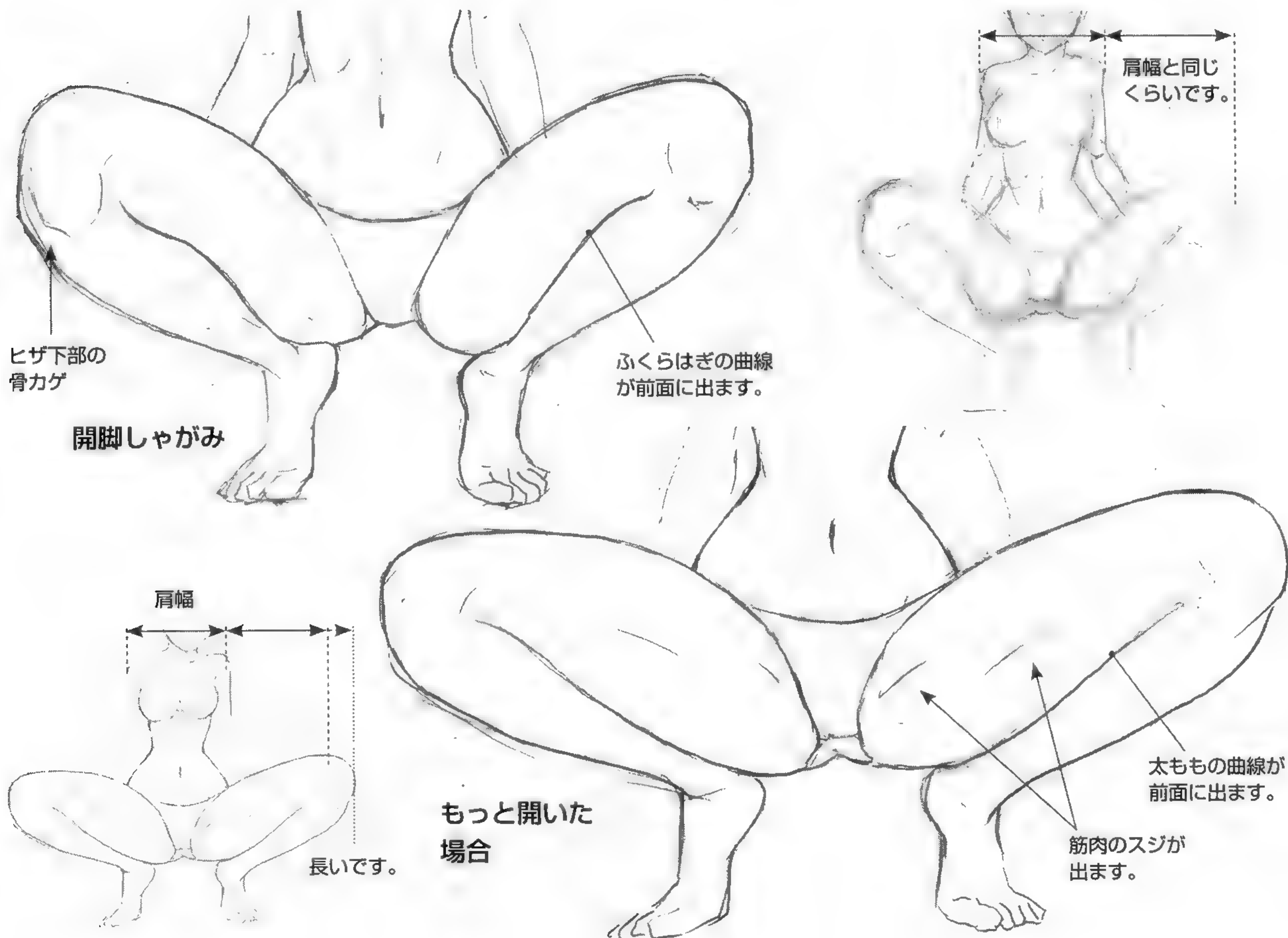
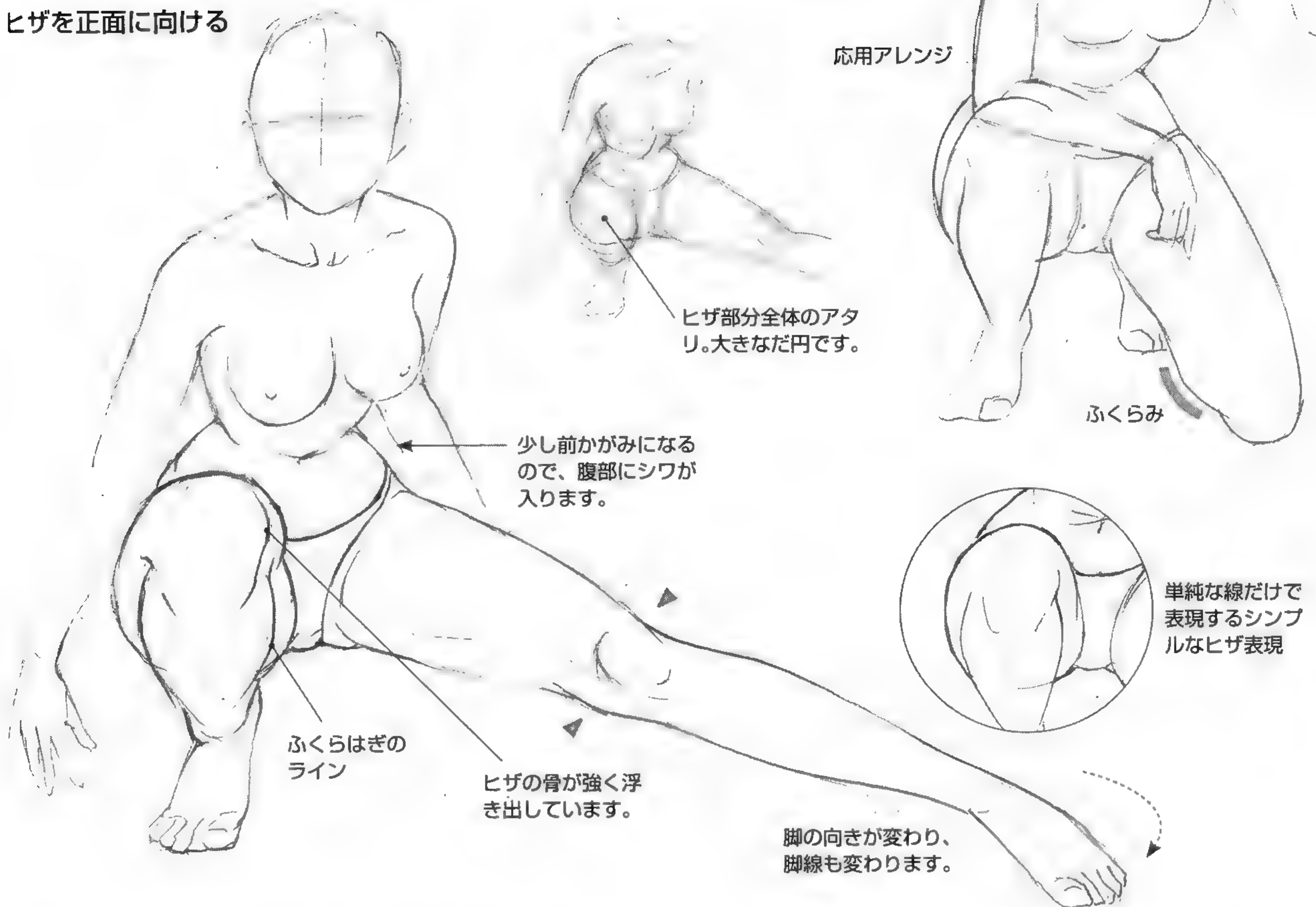


ラフデッサン。床についた股の位置をとります。



ヒザを正面に向ける

応用アレンジ



ふくらはぎの作画

ヒザまわりやふくらはぎの肉感表現を見てみましょう。

ふくらはぎを強調する表現

● 座ってヒザを立てるポーズ



足先に力が入っている
ことで骨が浮き出し、
ふくらはぎ部分がハッキリ
現れています。



ヒザを上げる前のポーズ。
寄りかかっています。



ヒザの位置を
決めましょう。



太ももが前に出て
いるので、つけ根
部分にシワができて
います。

つけ根のシワの曲線
で、太ももの曲面と
立体感が生まれます。

ヒザを立てるにつれて、
ふくらはぎがつぶれて
ふくらみが出てきます。

脚で見えなくなる胴体の
作画も重要です。

スネの骨の脇に
くぼみができます。

床にべったりついてい
るので、太ももが太く
ふくらんでいます。

太ももにふくらはぎ
が強く押しつけられ
ています。

スネの骨がはっ
きり現れます。

座面、ヒザ、足首、足
の位置を決めながらデ
ッサンします。

ふくらはぎのシンプル表現

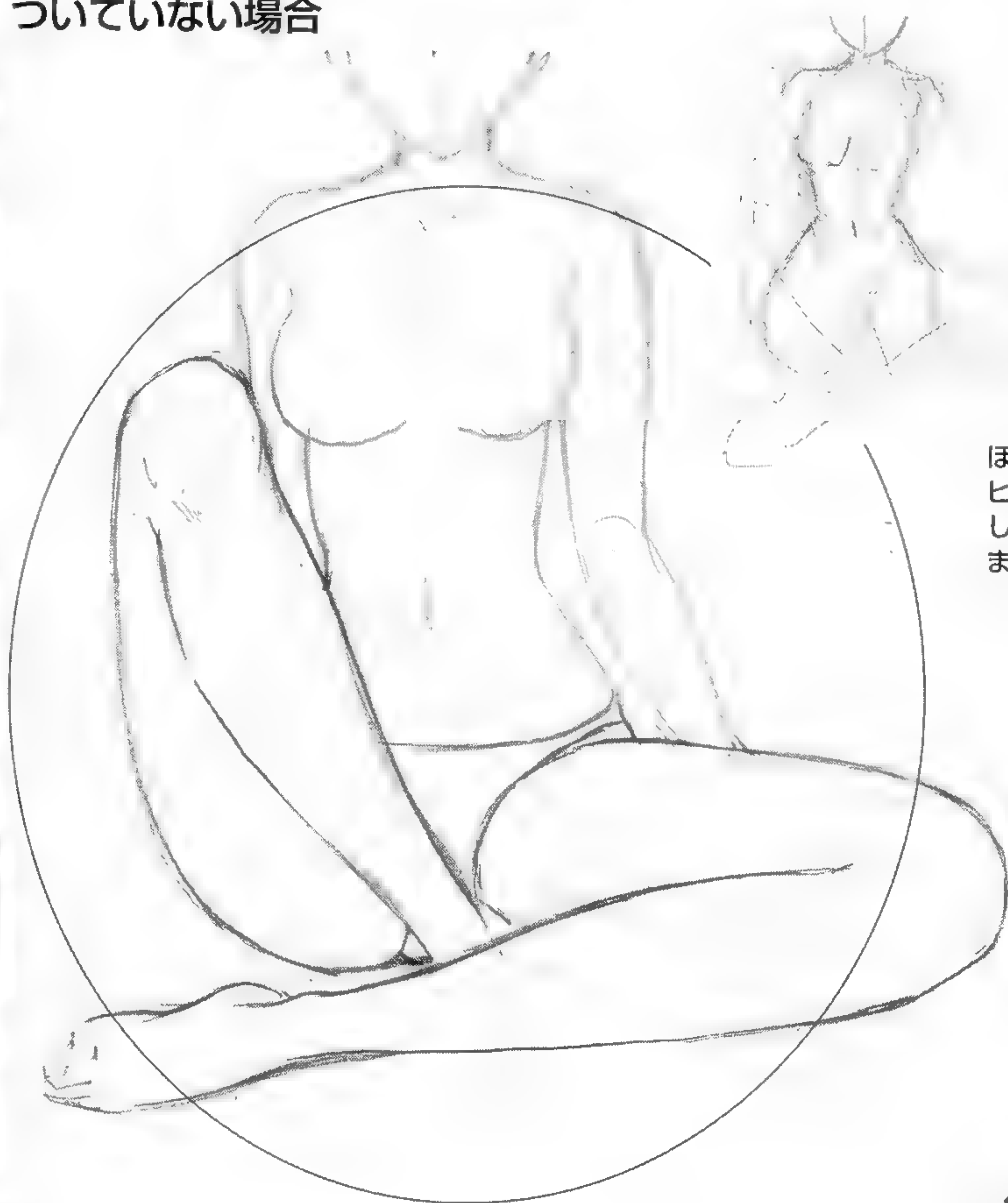
● 太ももにふくらはぎがついている場合

ふくらはぎは太ももに押しつけられることで、通常よりもふくらみます。



スネの骨の脇にできるカゲは肉感を与えますが、同時に「たくましい」印象を与えることもあります。カゲを省略してふくらはぎの曲線だけにすると、シンプルな脚線が生まれます。キャラのしなやかさや、優しい印象にしたい時に有効です。

● 太ももにふくらはぎがついていない場合

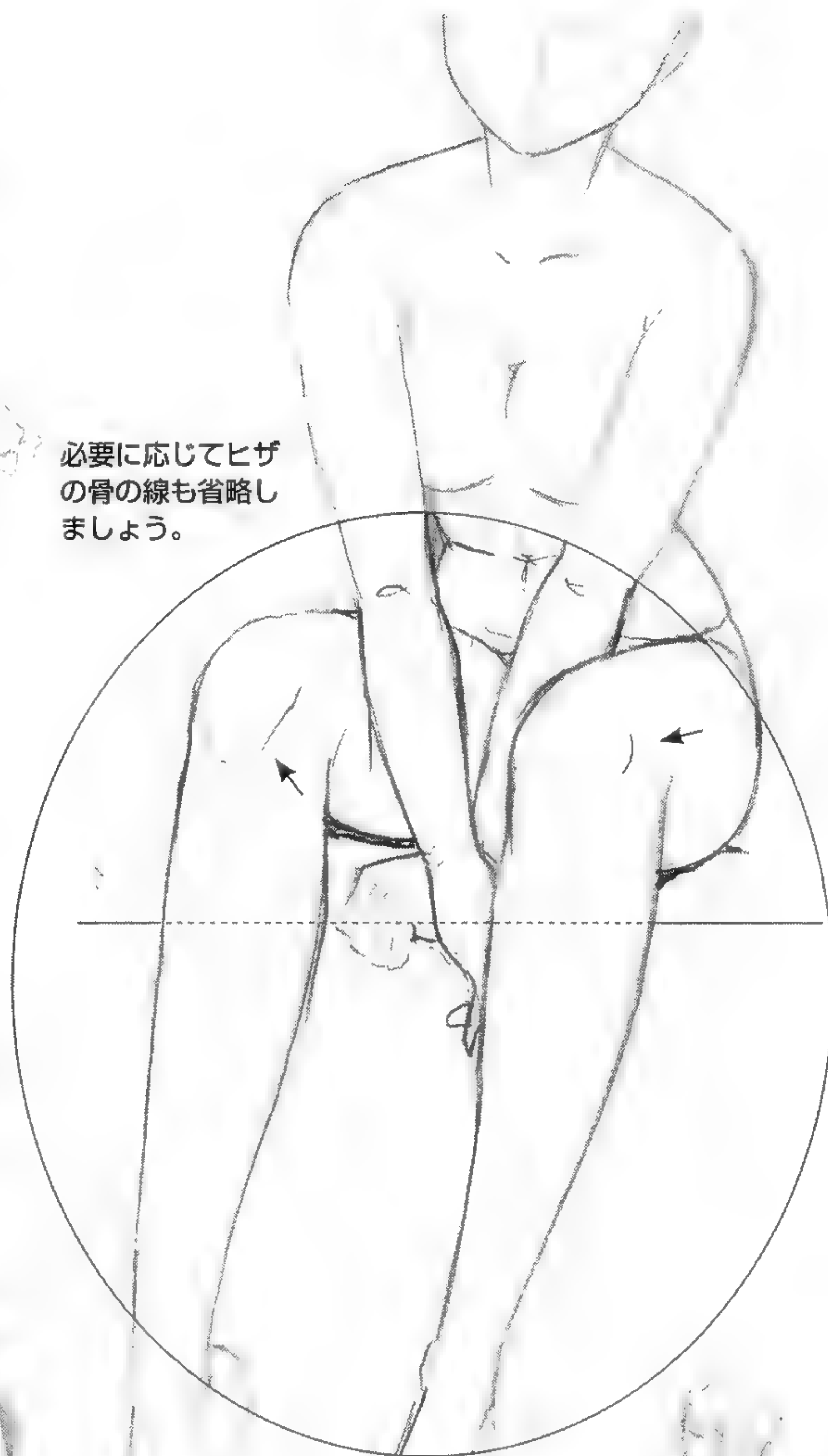


ほんのちょっとだけヒザを上げると、美しい脚線が演出されます。





ほっそりしたふくらはぎの
ラインは、スリムなキャラ
をイメージさせます。



必要に応じてヒザ
の骨の線も省略し
ましょう。



ヒザの骨の浮き出しを
描き込んだ場合。

ヒザの骨から続く腿
のライン



お尻の位置をとりながら
ヒザ、脚線をデッサンし
ます。

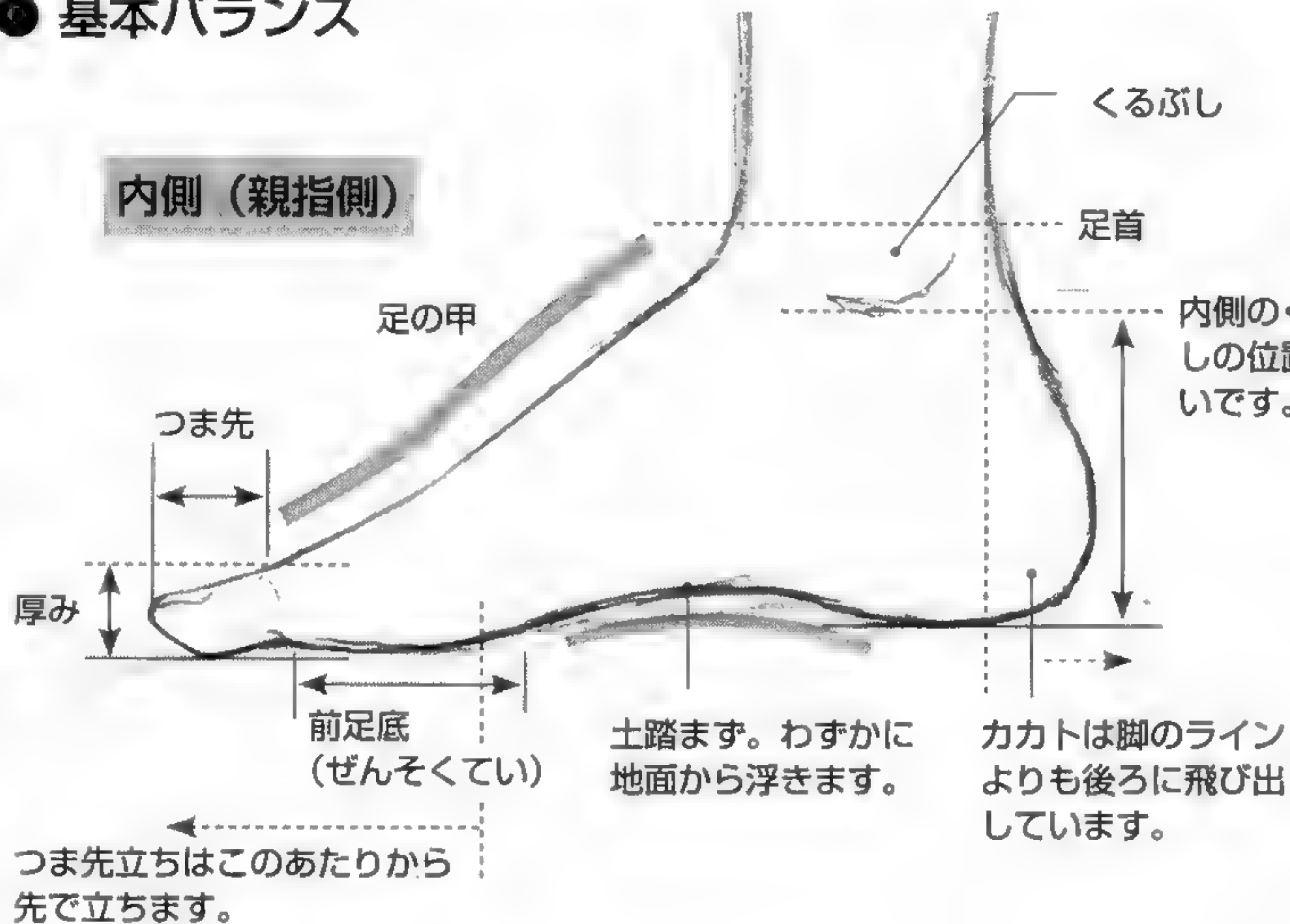
足

ポーズ別に足の表情を見てみよう

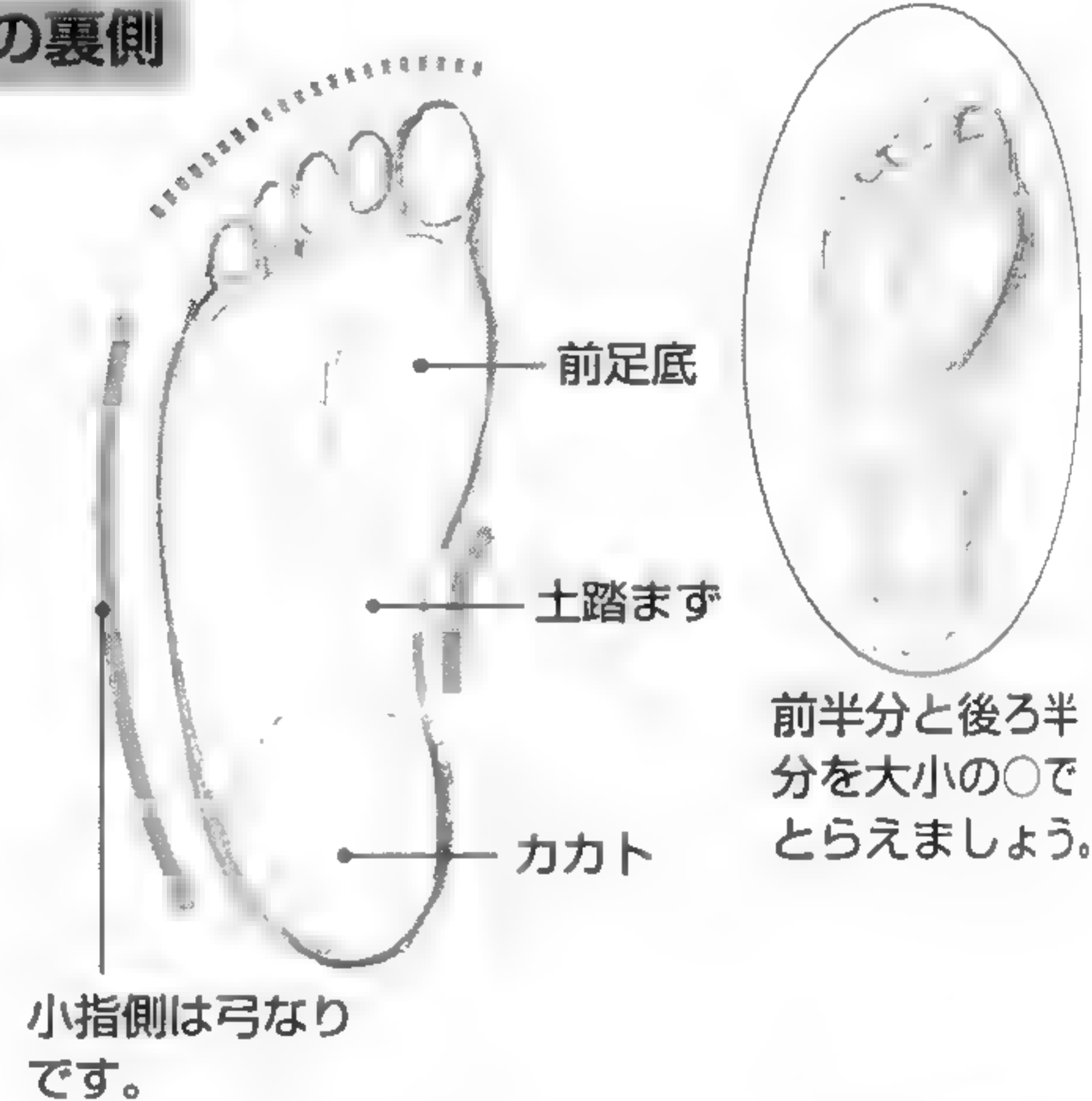
足の作画

右側、左側で変わります。形の特徴を学びましょう。

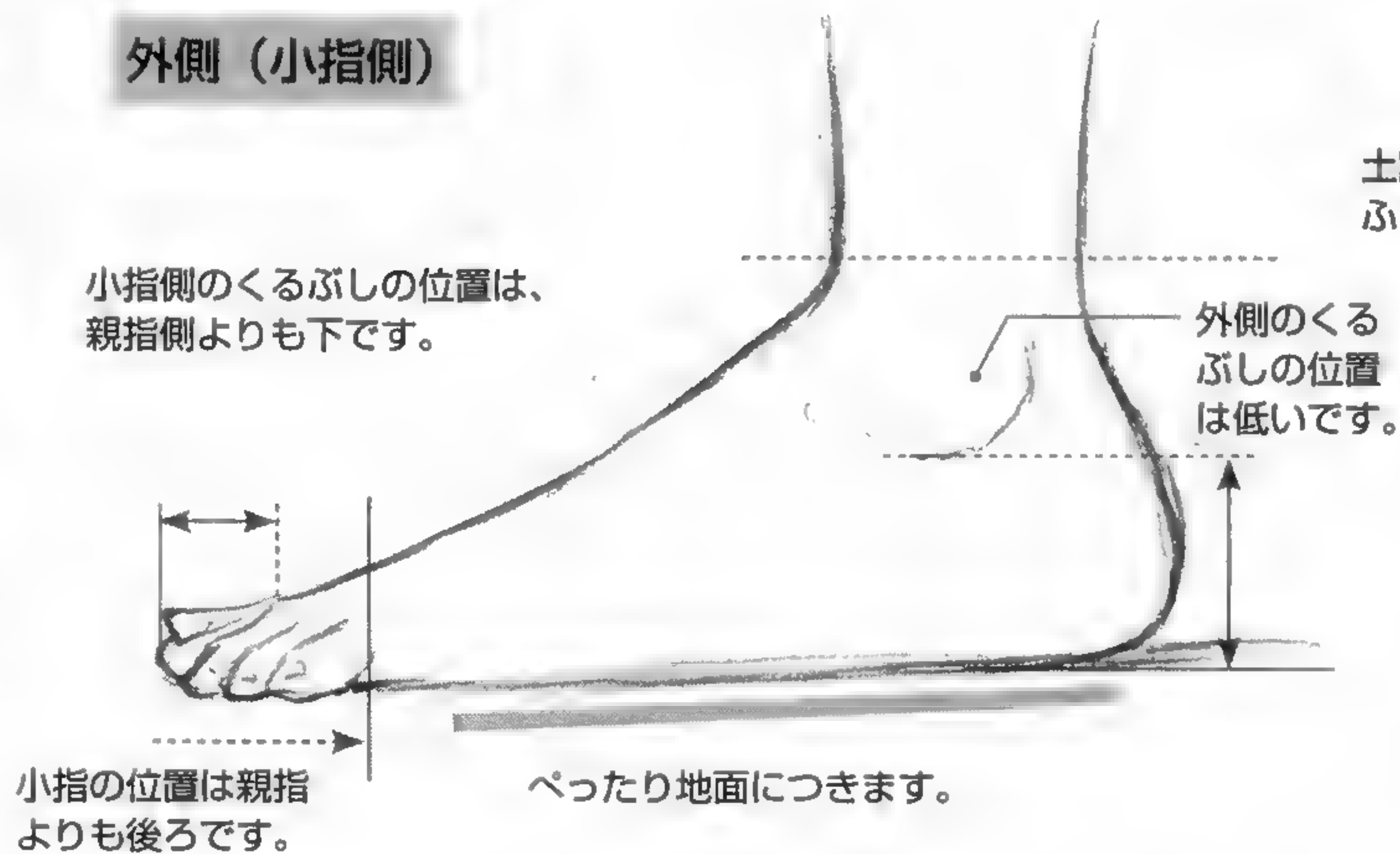
● 基本バランス



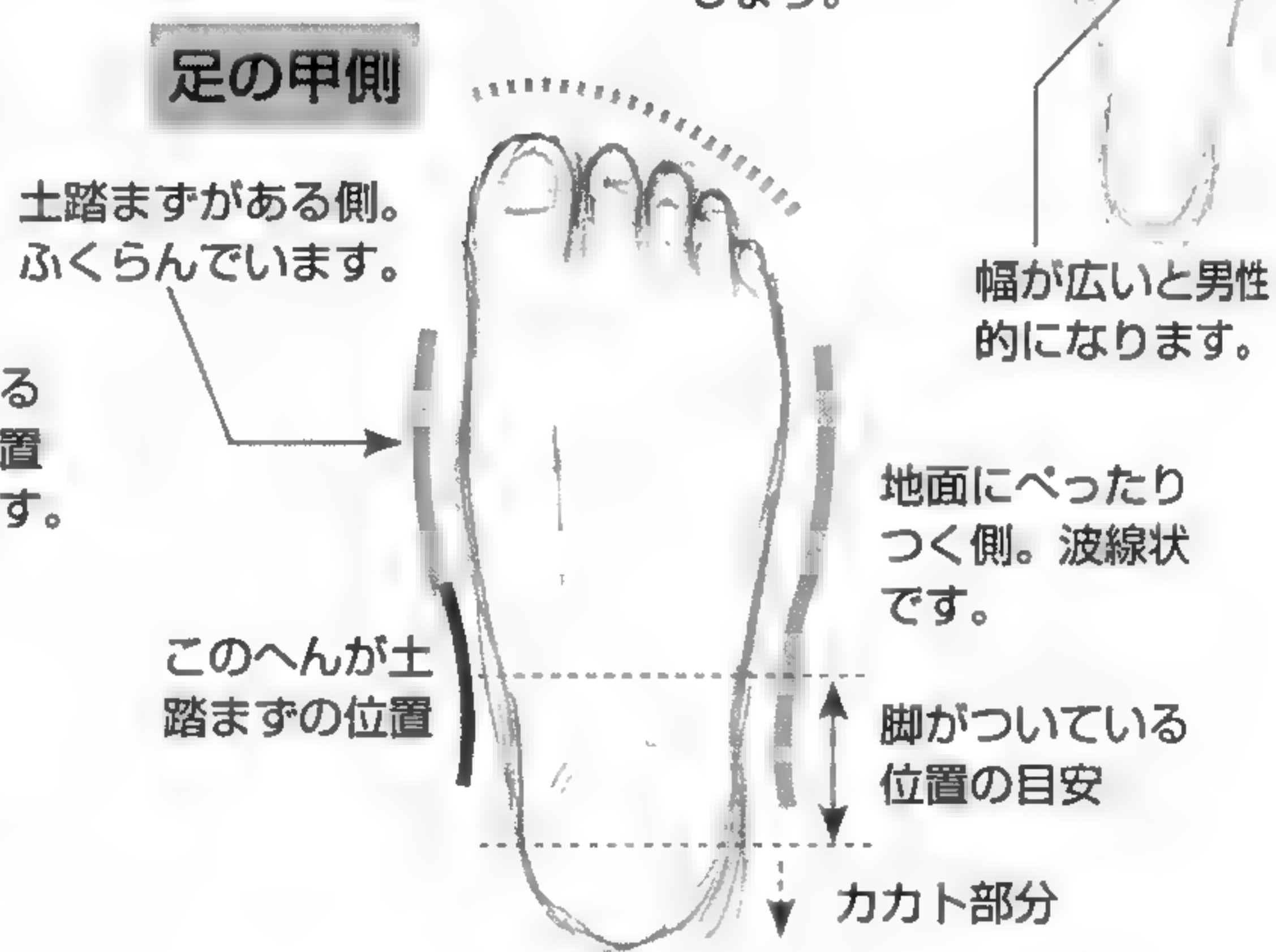
足の裏側



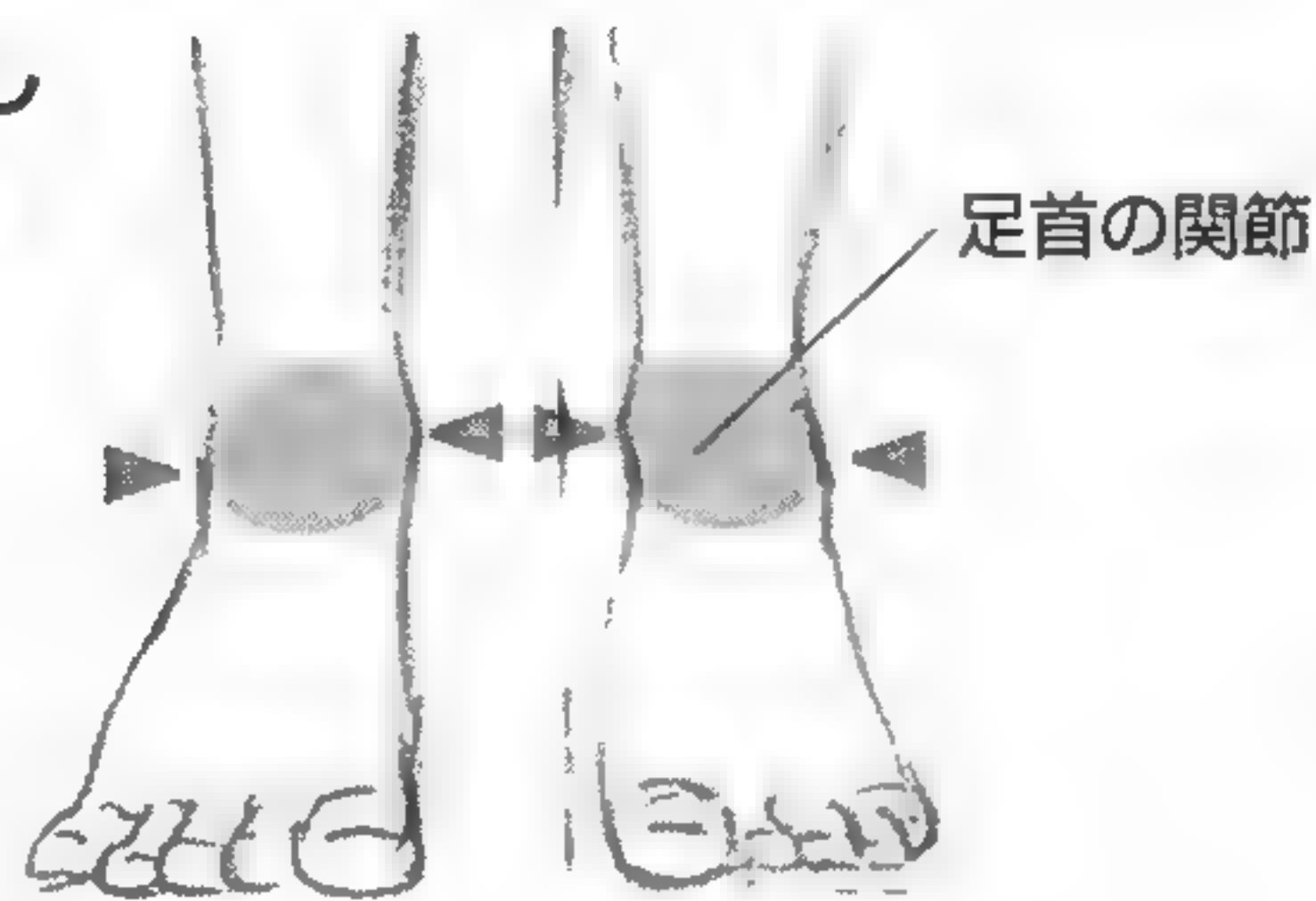
外側（小指側）



足の甲側



くるぶしの位置



アタリ、デッサンの段階で、くるぶしの位置は足首やかかとの目安になります。

完成段階での省略はOKです。

くるぶしを描き込む時は、内側が高くなっているので、ハの字状にアタリをとります。

いろいろなポーズの足

大づかみな形をとって描きましょう。

うつぶせポーズの足



片足でもう一方の
足を支える



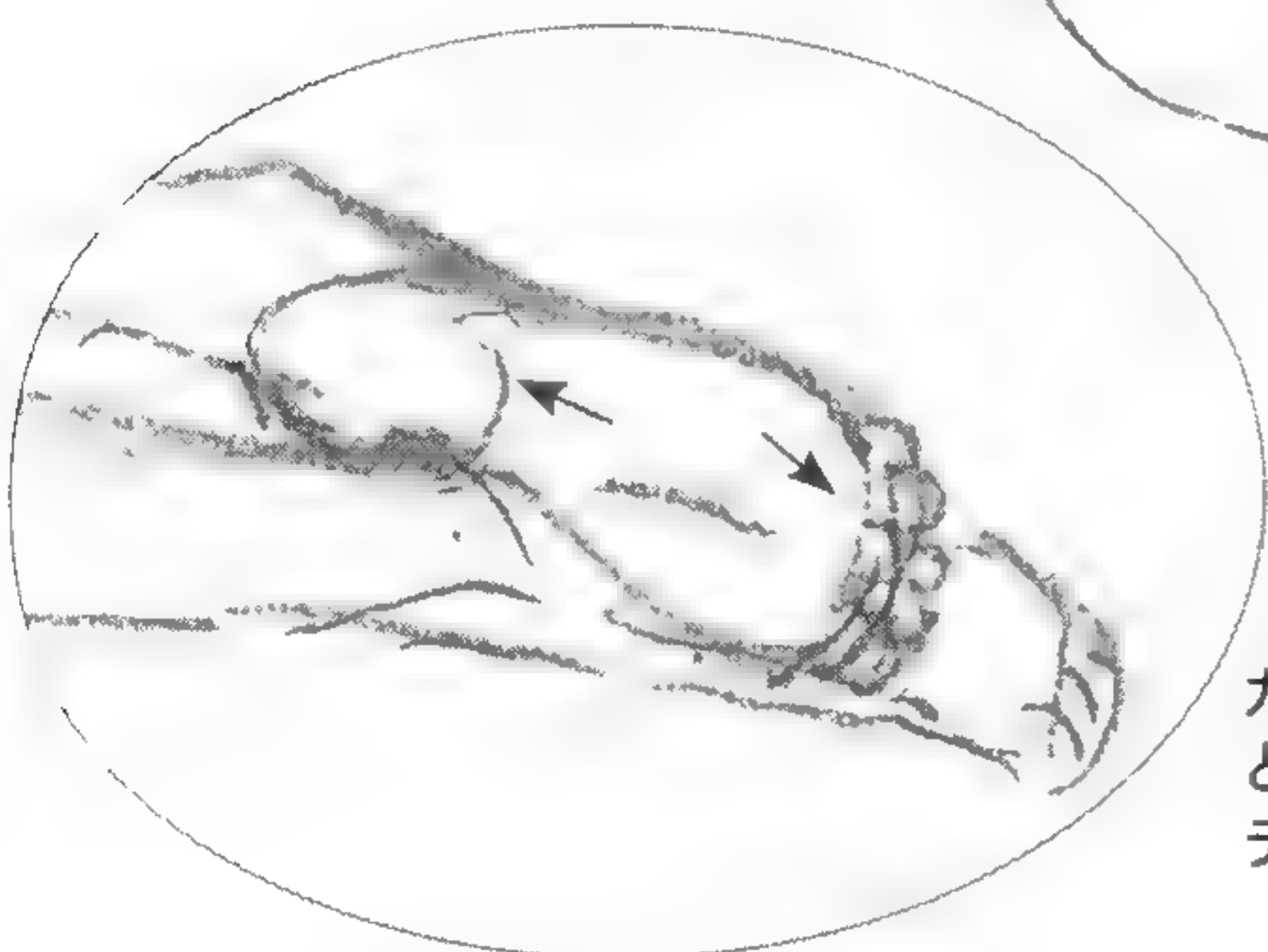
裏面をとら
えるライン



ヒザを曲げる



脚を伸ばす



カカトの線や指のつけ根など、
とらえやすい形をとりながら
デッサンします。

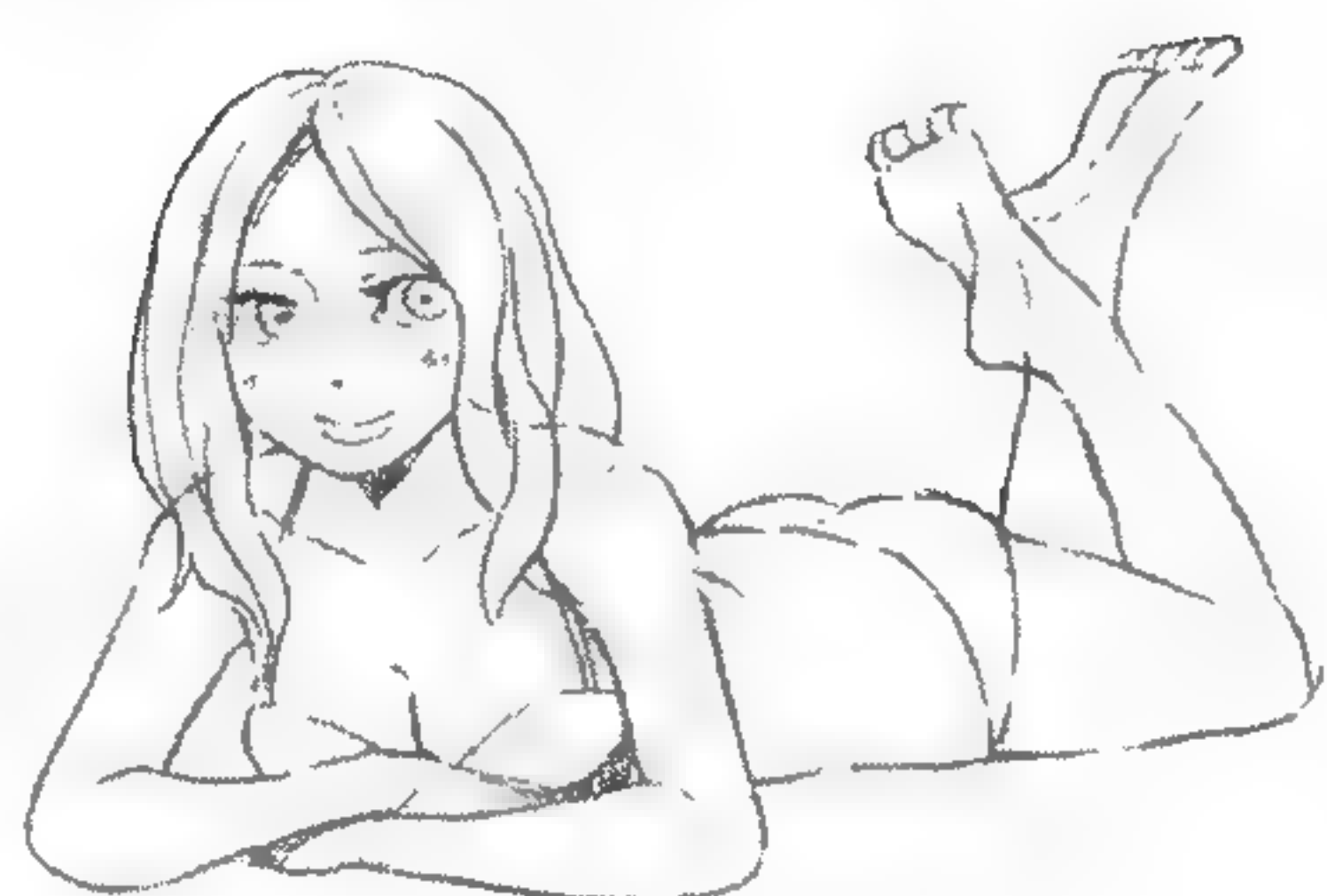


側面部をとらえて
描きましょう。

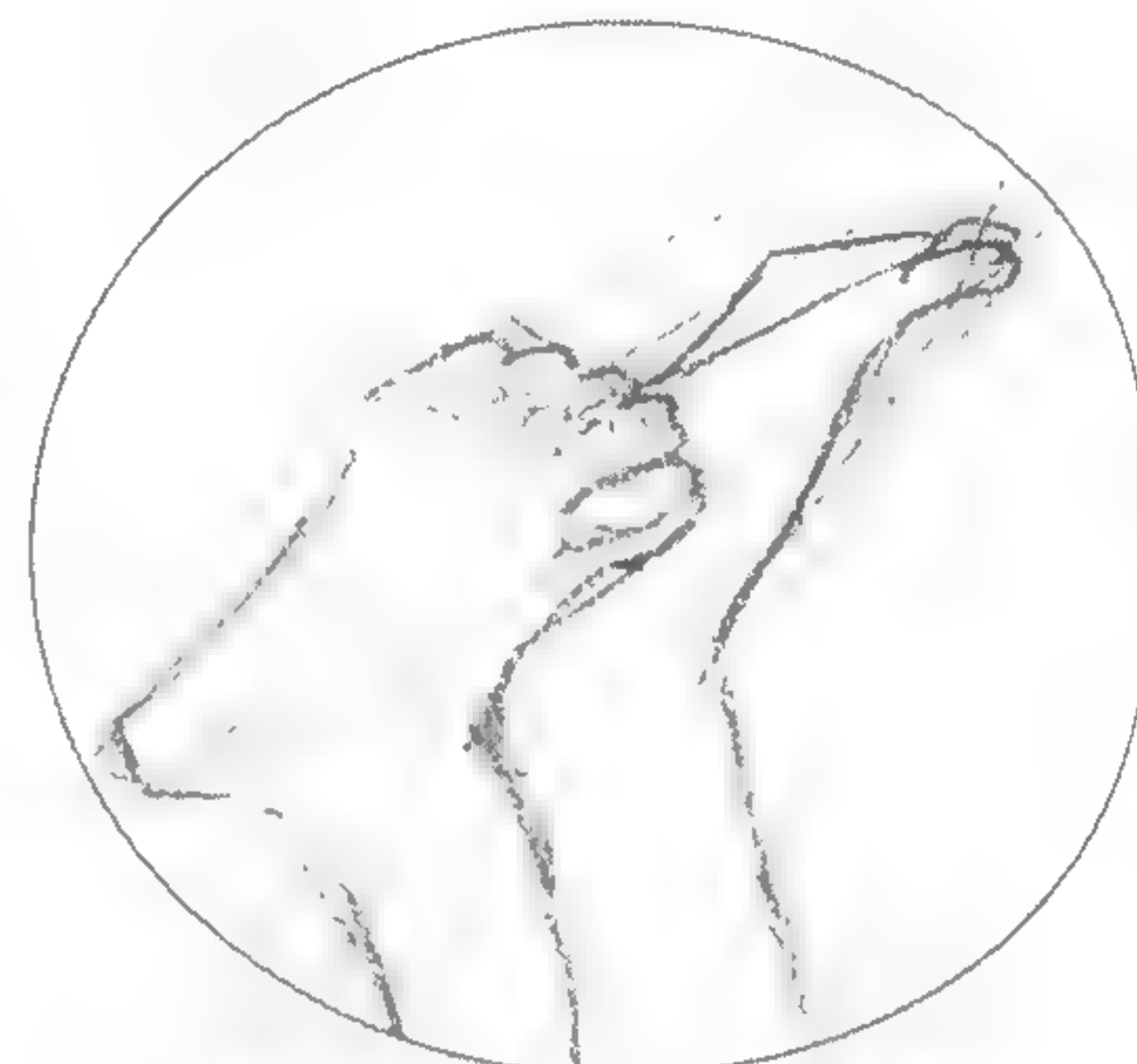
● 脚を組む

つま先やかかと、足首をとらえるアタリの線に注目しましょう。

正面側（ナナメ向き）



横・ややフカン



単純化してデッサン。直線を主体に用いて形をとっています。見え方に応じて、とらえやすいように形をとみましょう。

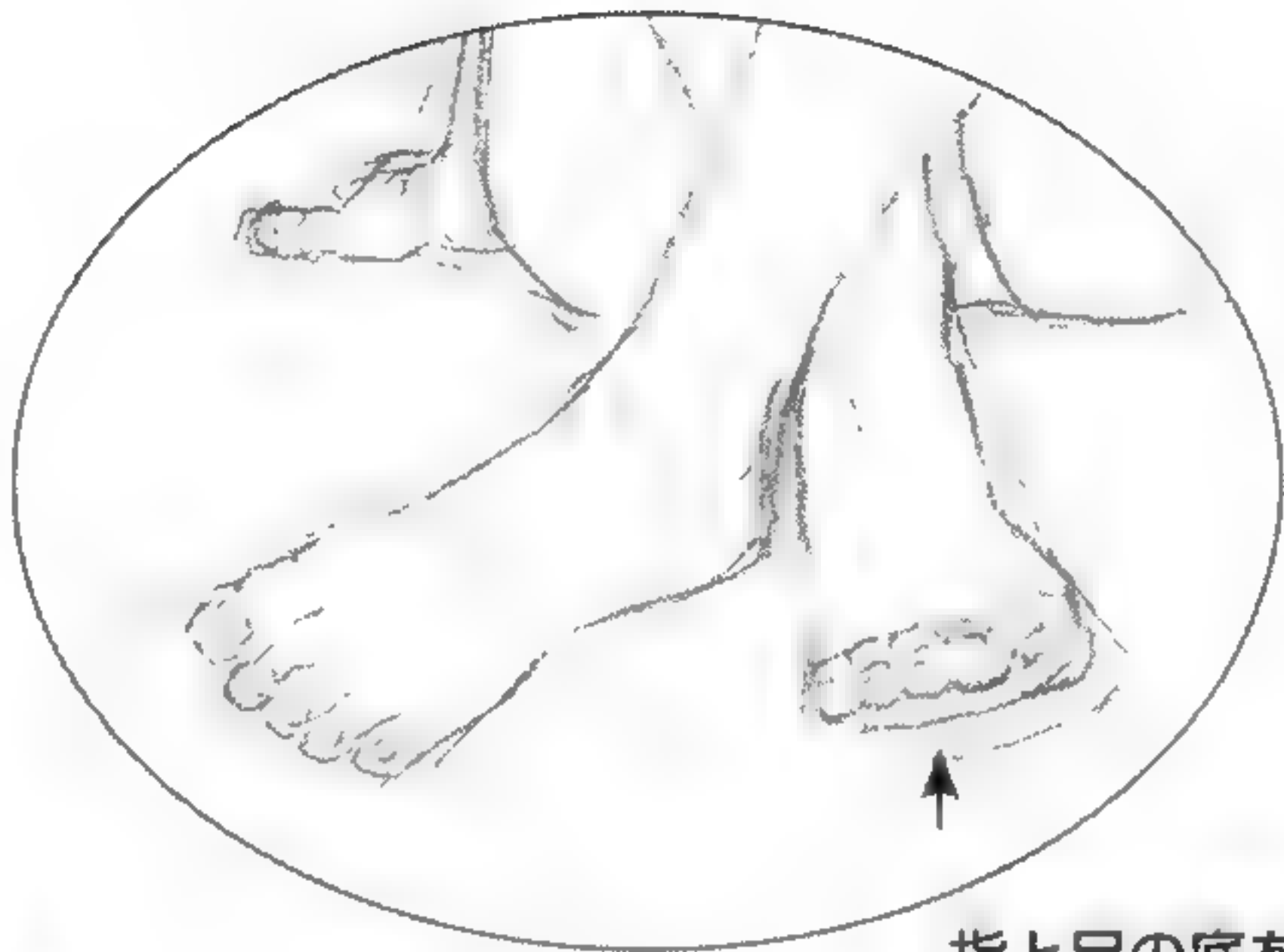
ナナメ後ろ・ややフカン



つま先のシルエットを曲線でとります。

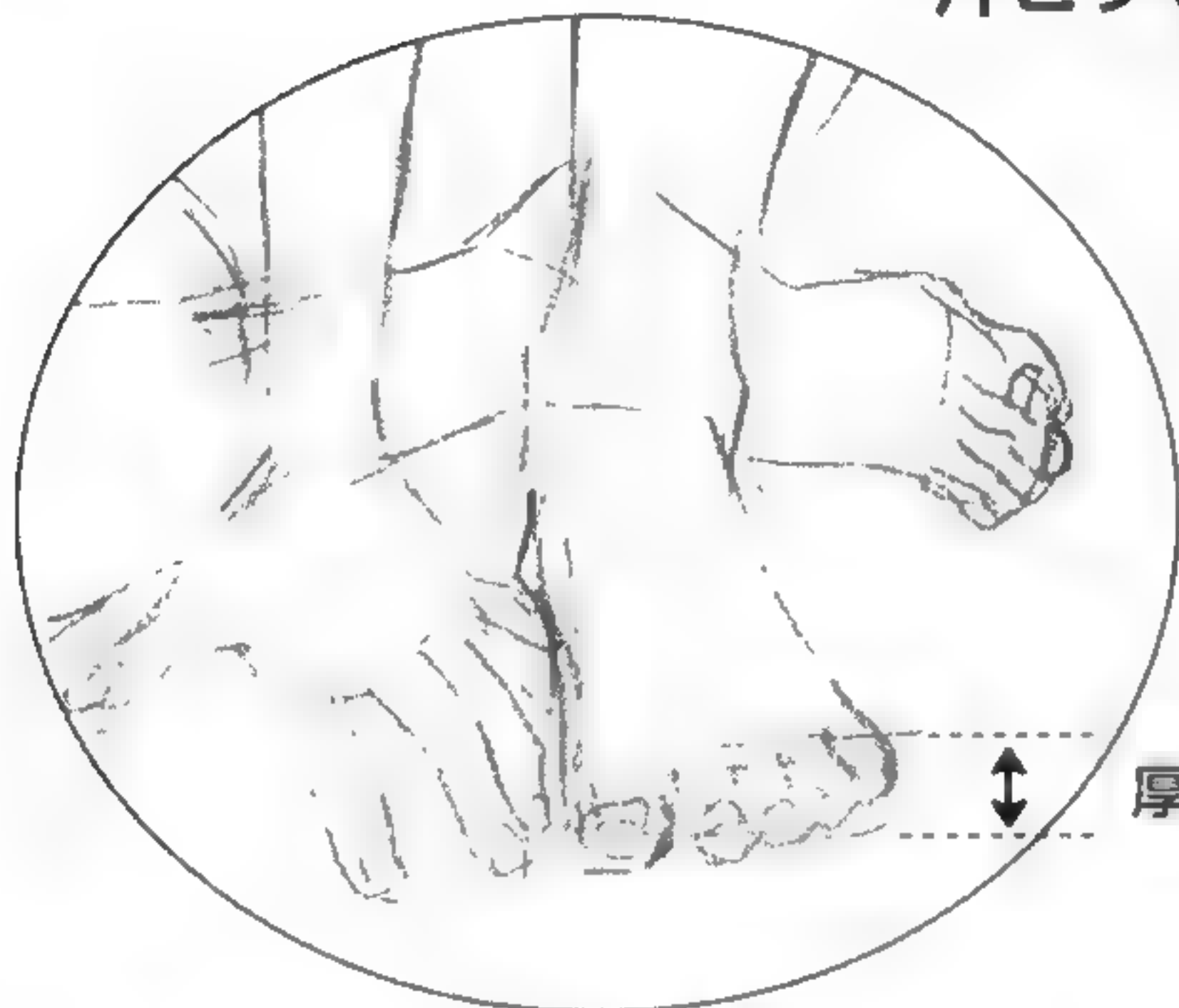
座ったポーズの足

両足をクロスして
座る



指と足の底をとら
えましょう。

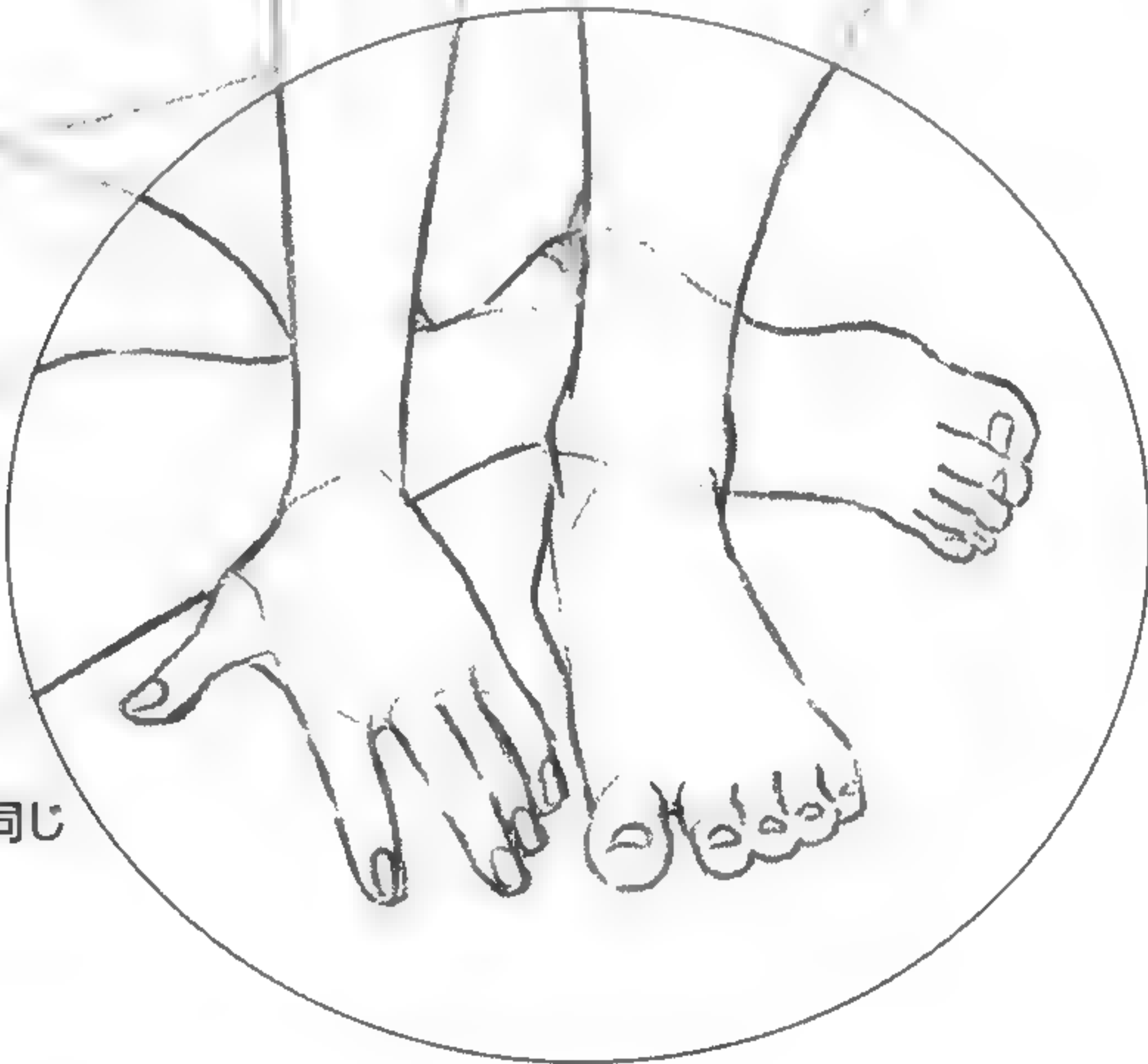
片ヒザを立てて座る



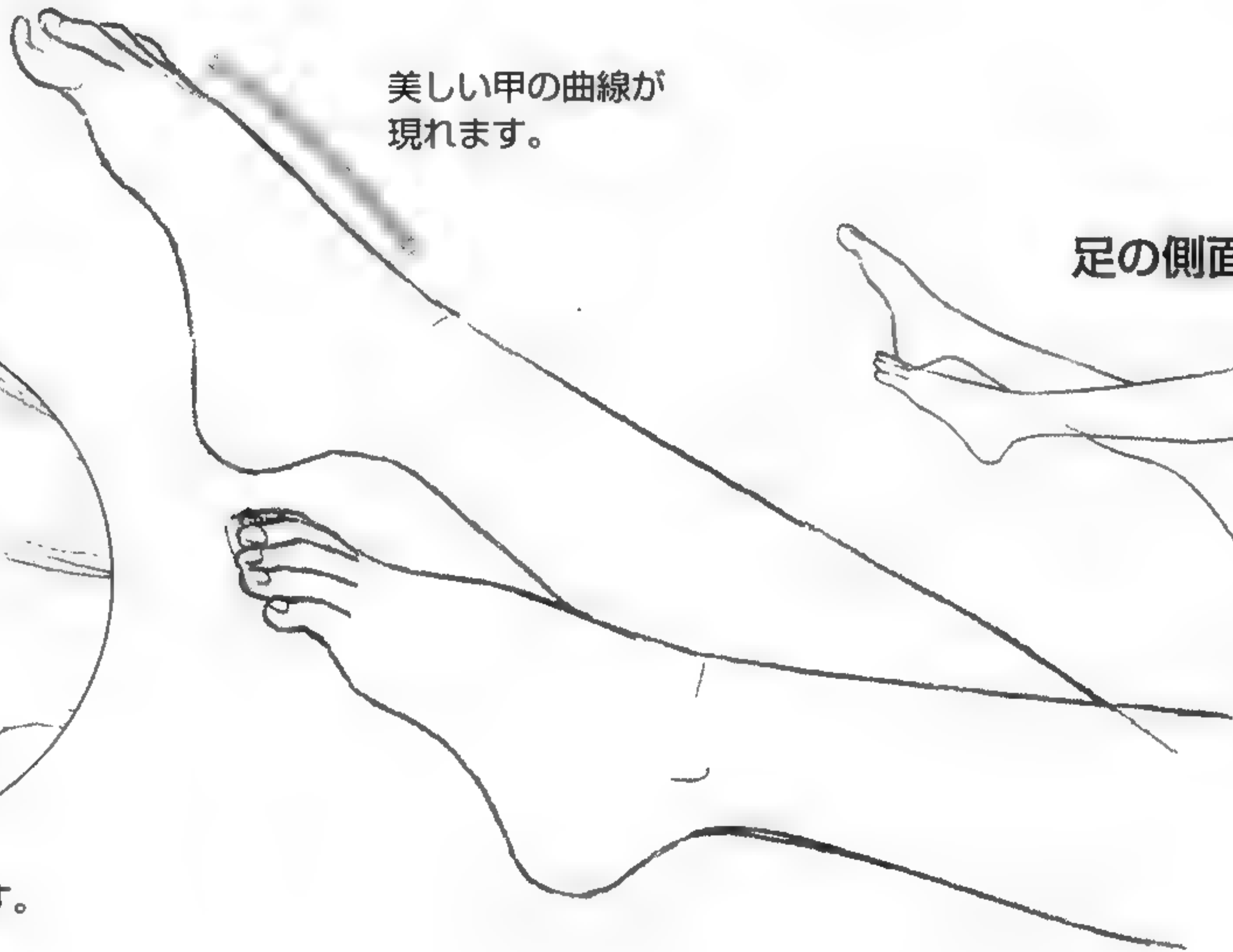
指のつけ根やアシ先の位置だけでなく、同時
に指のつけ根の厚みもとらえて描きます。



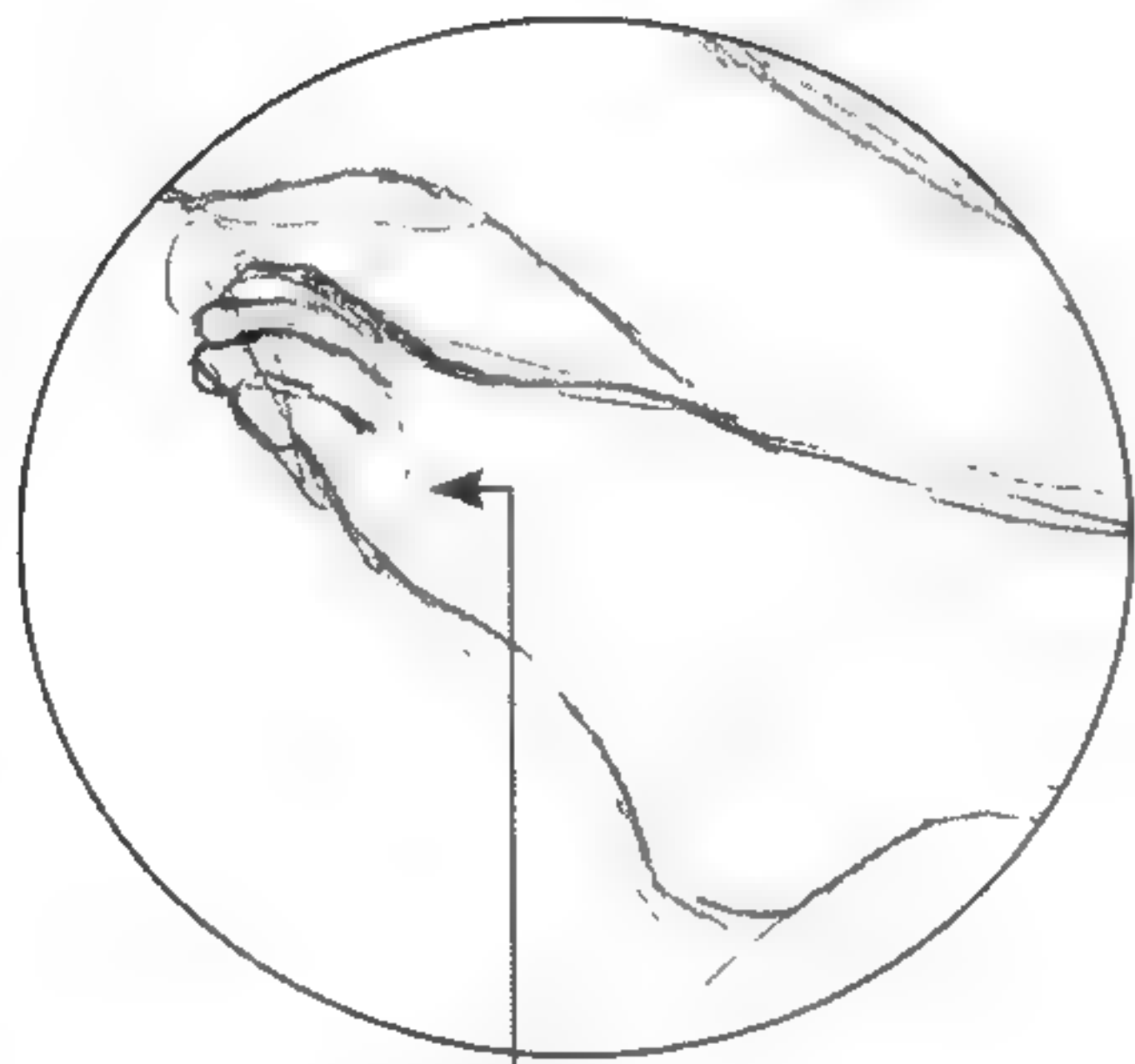
手と足はほぼ同じ
大きさです。



美しい甲の曲線が
現れます。



足の側面を見せる



指のつけ根をとらえます。

足を投げ出す

反らせた場合

少し前に倒した場合

つま先を内側にひねる

角形にアタリをとって
デッサンしています。

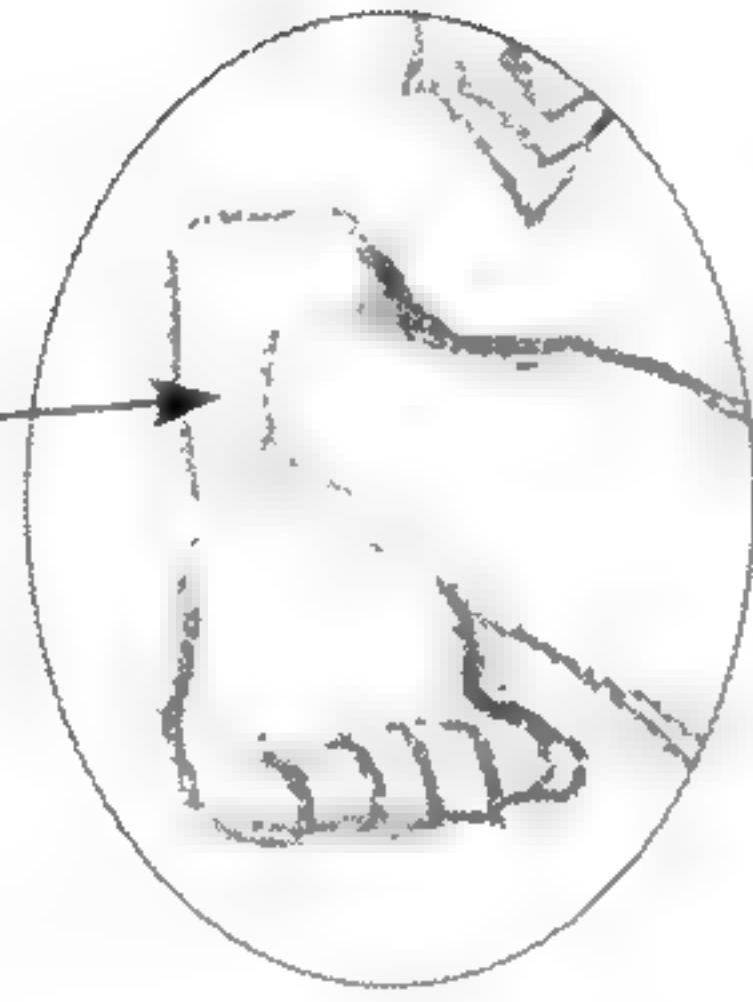
カカトは足首より後ろに突き出しているものなので、足首からのラインをナナメにとっています。

ヒザ立ちポーズの足

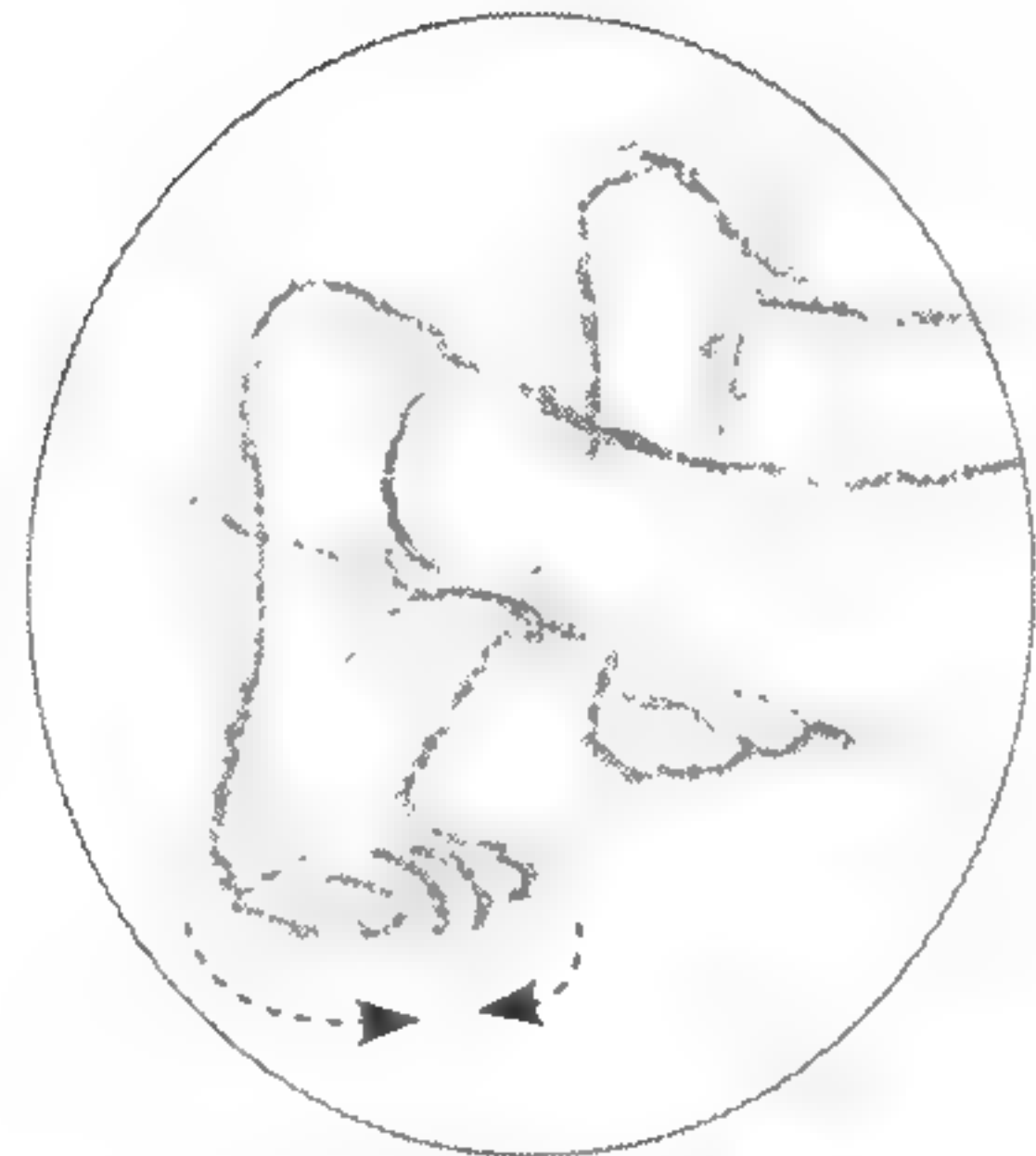


ややナナメ向き

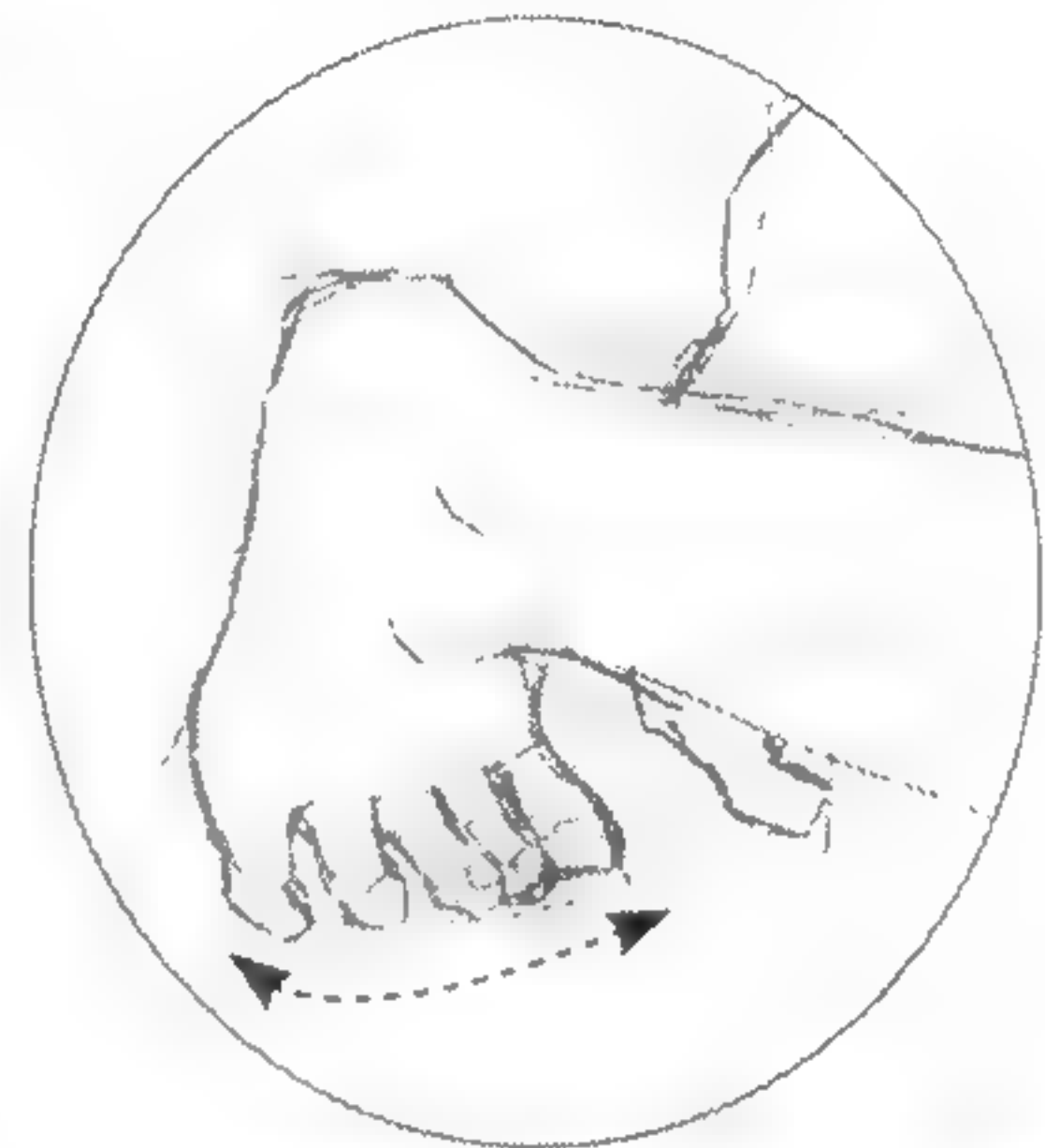
足と脚のつなぎ目をとらえます。



ナナメ向き



足の指をそろえた場合



足の指を開いた場合。自然な状態ではこうなっていますが、作画ではそろえて描きましょう。

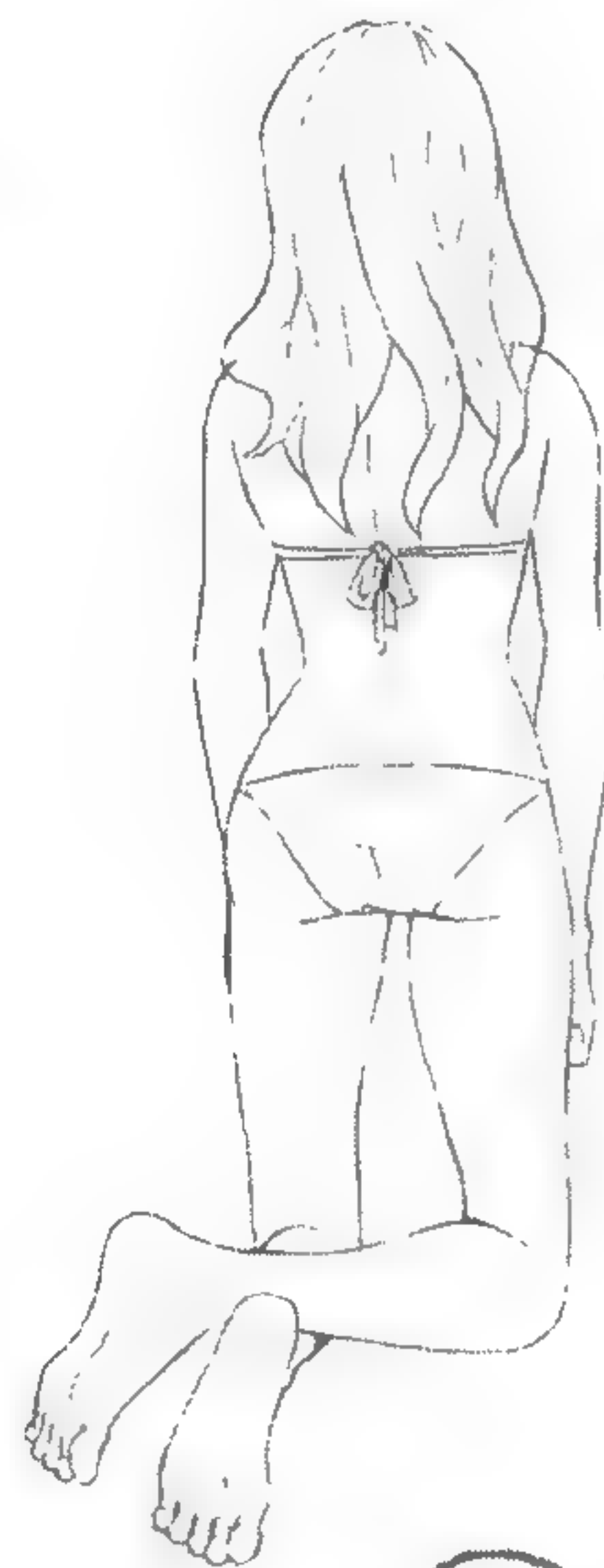


ナナメ後ろ

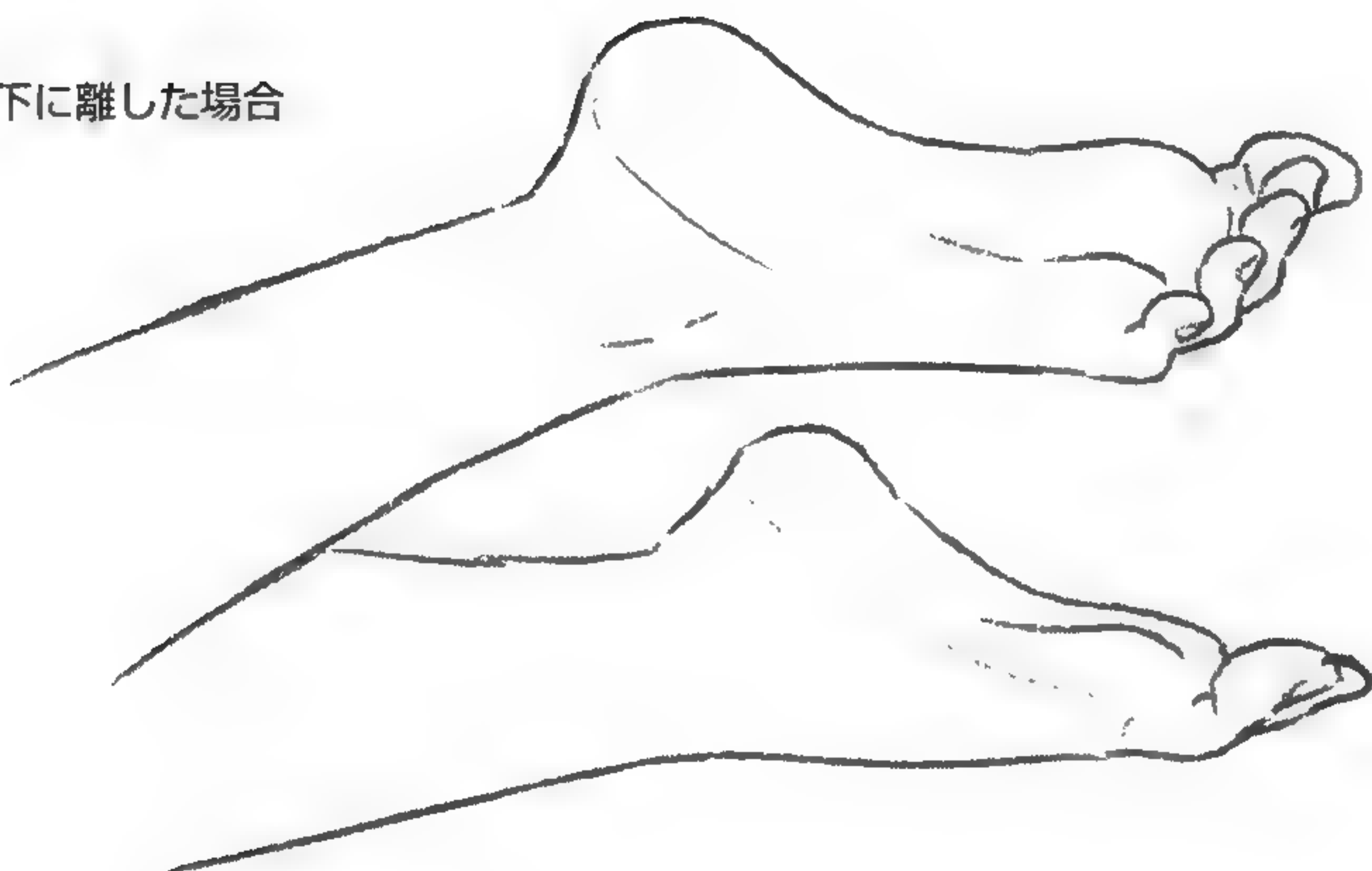


カカトを離した場合

後ろ



上下に離した場合



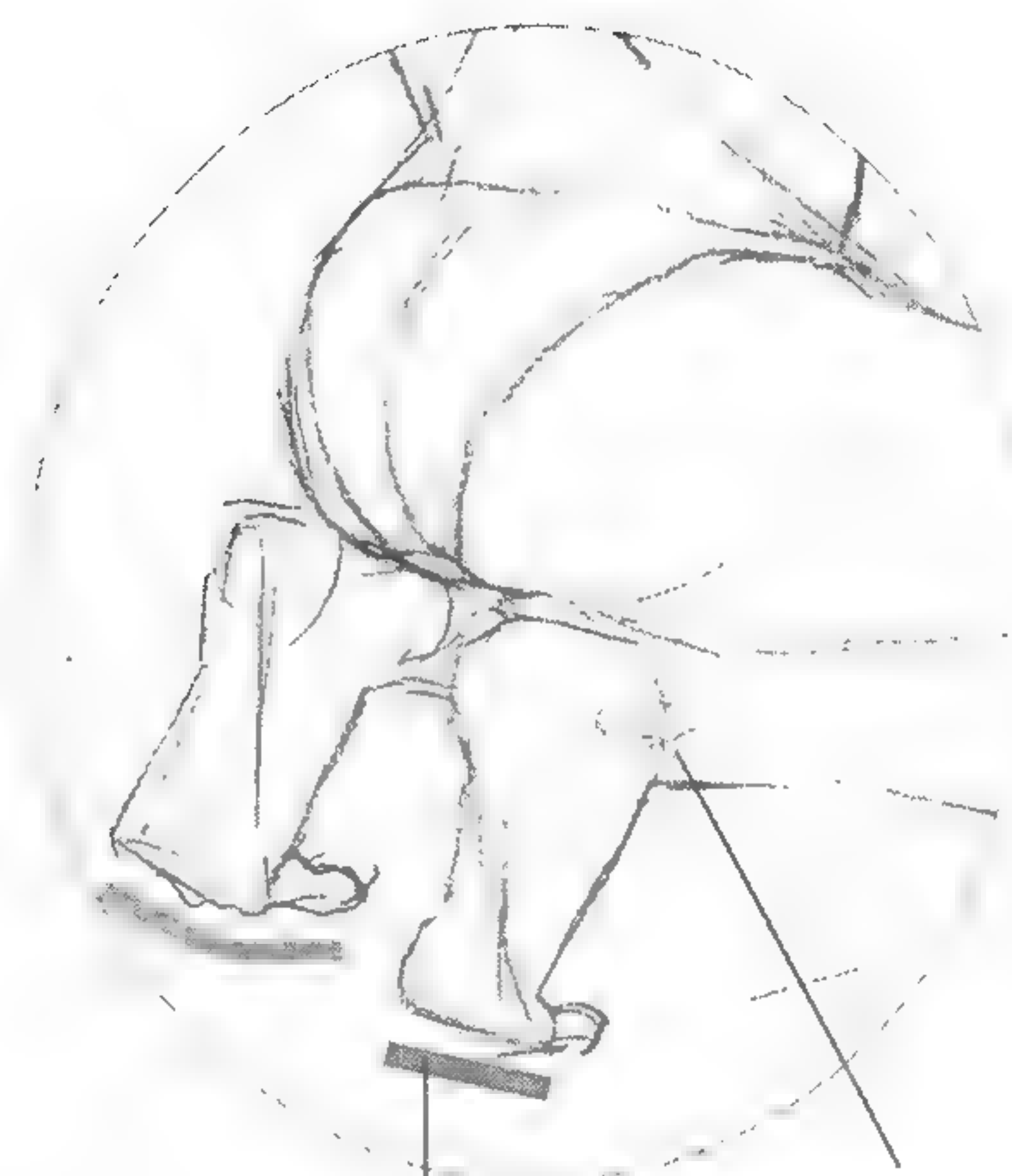
座ったポーズ・後ろ姿の足



カカトにお尻を乗せる

ゆるやかな
曲線状

Wの字状の起伏



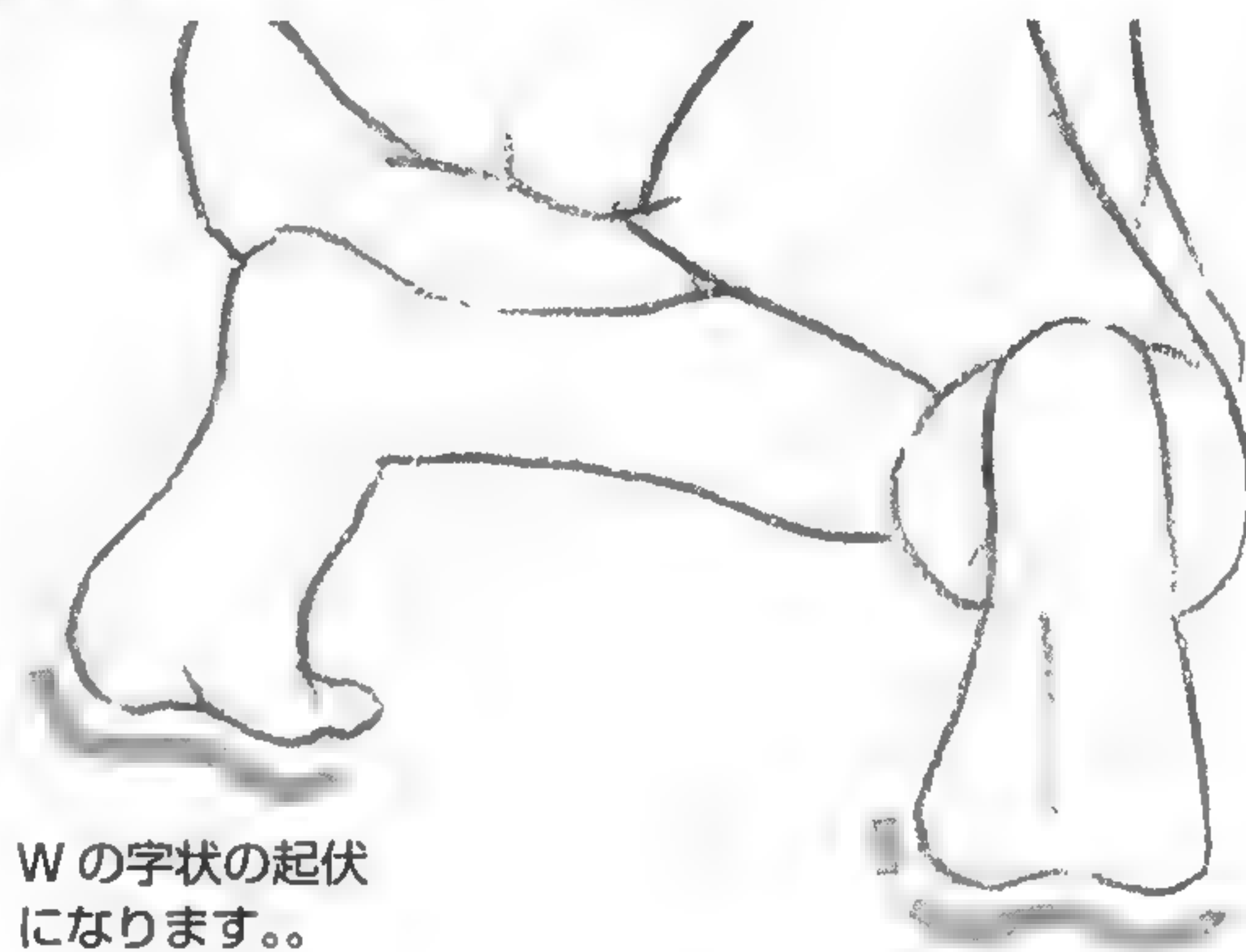
アタリは直線的にとらえましょう。

くるぶしの
アタリ

足の位置をずらす



Wの字状の起伏
になります。。



足の裏がまっすぐこちらを向いた状態です。

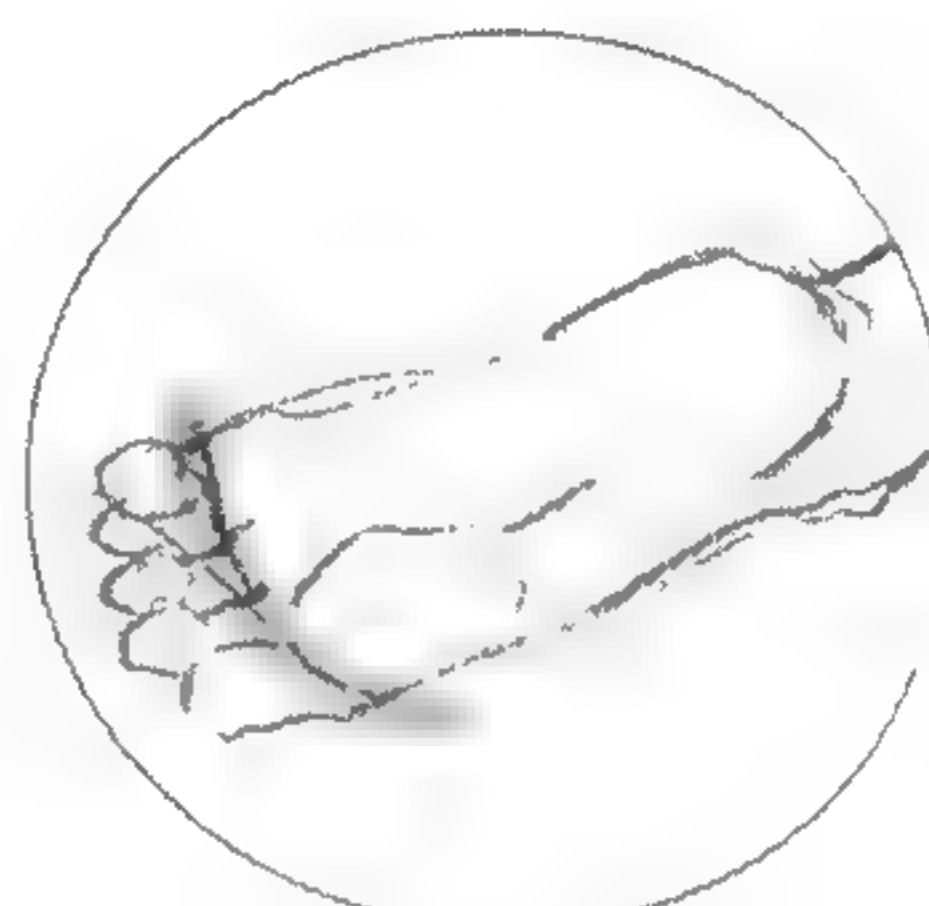
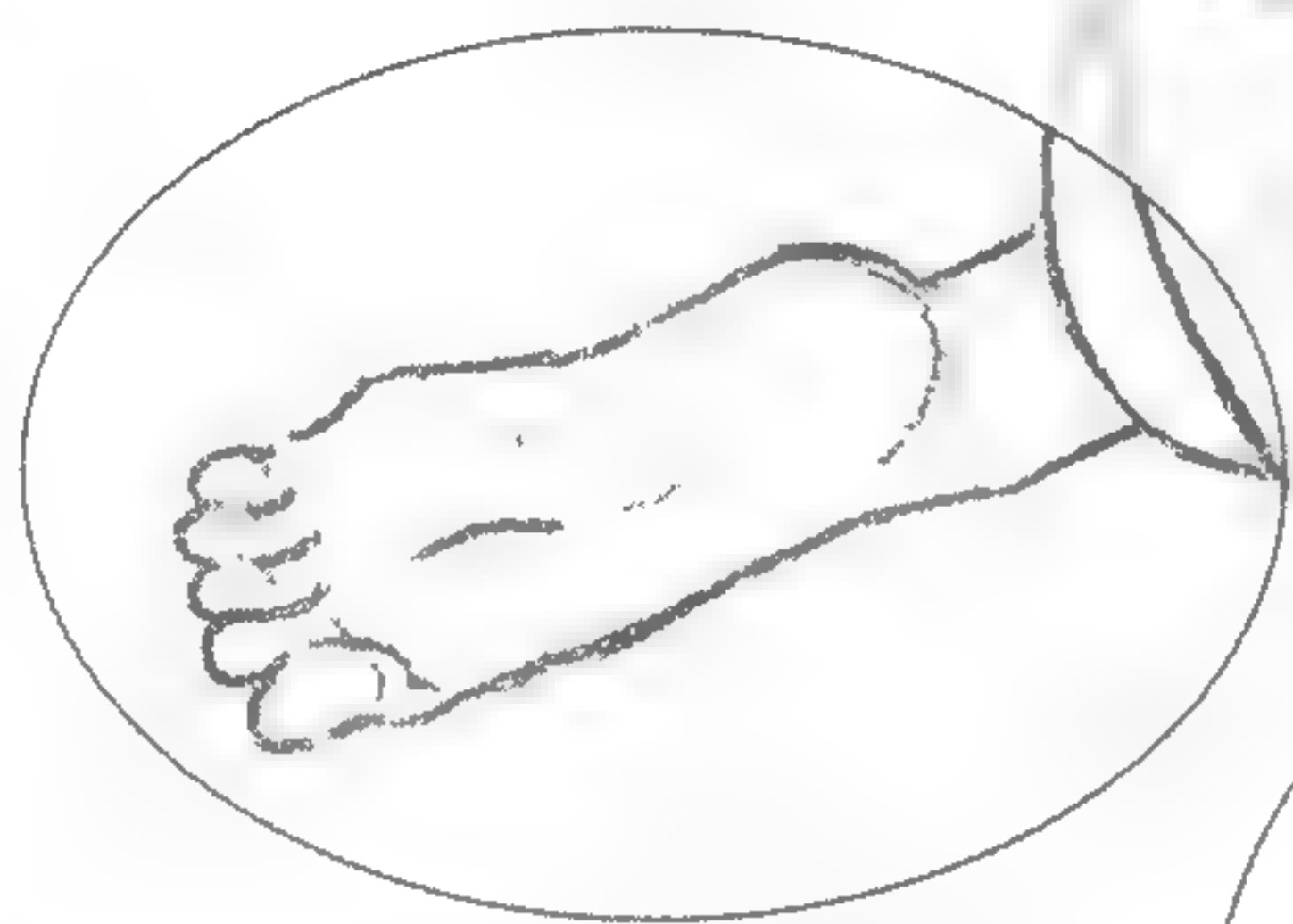
お尻を浮かせる



直線状

曲線状

女のコ座り

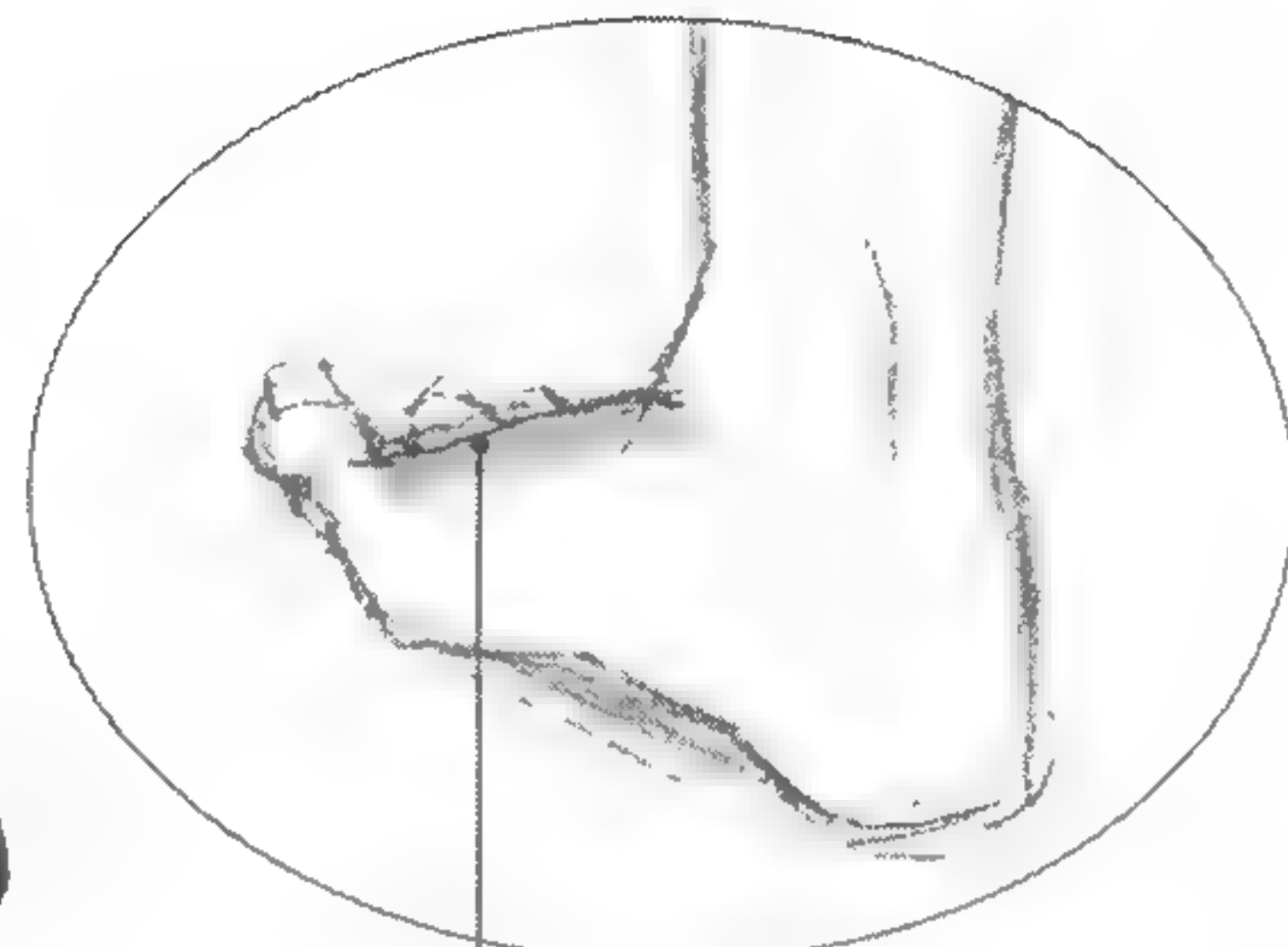


指のつけ根をとらえましょう。

立ちポーズの足



歩く



足の甲のラインをとって
から指を描き込みます。



平らにとって、カカト
の丸さをつけます。



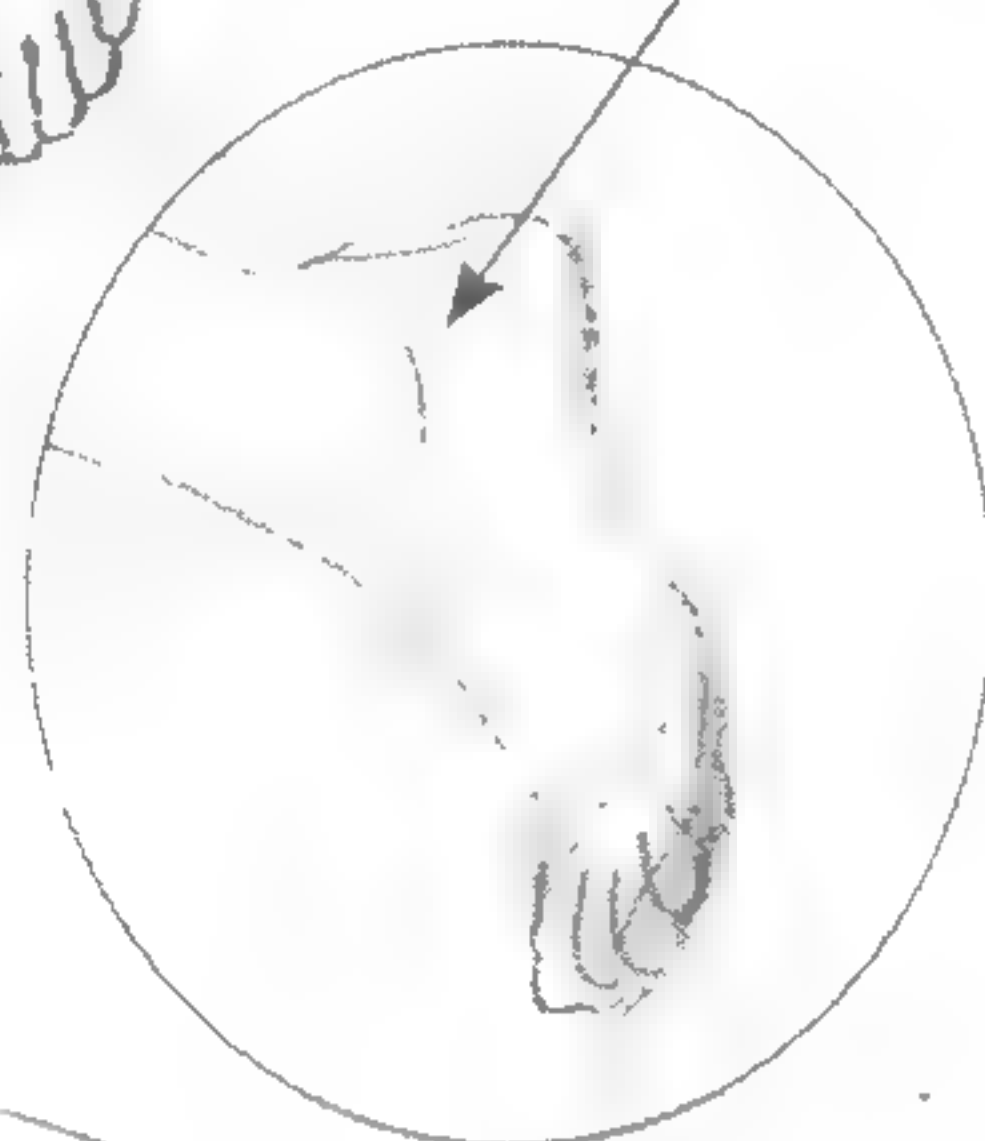
足底をとらえます。

寄り掛かるポーズ



つま先部分のアタリを
丸くっています。

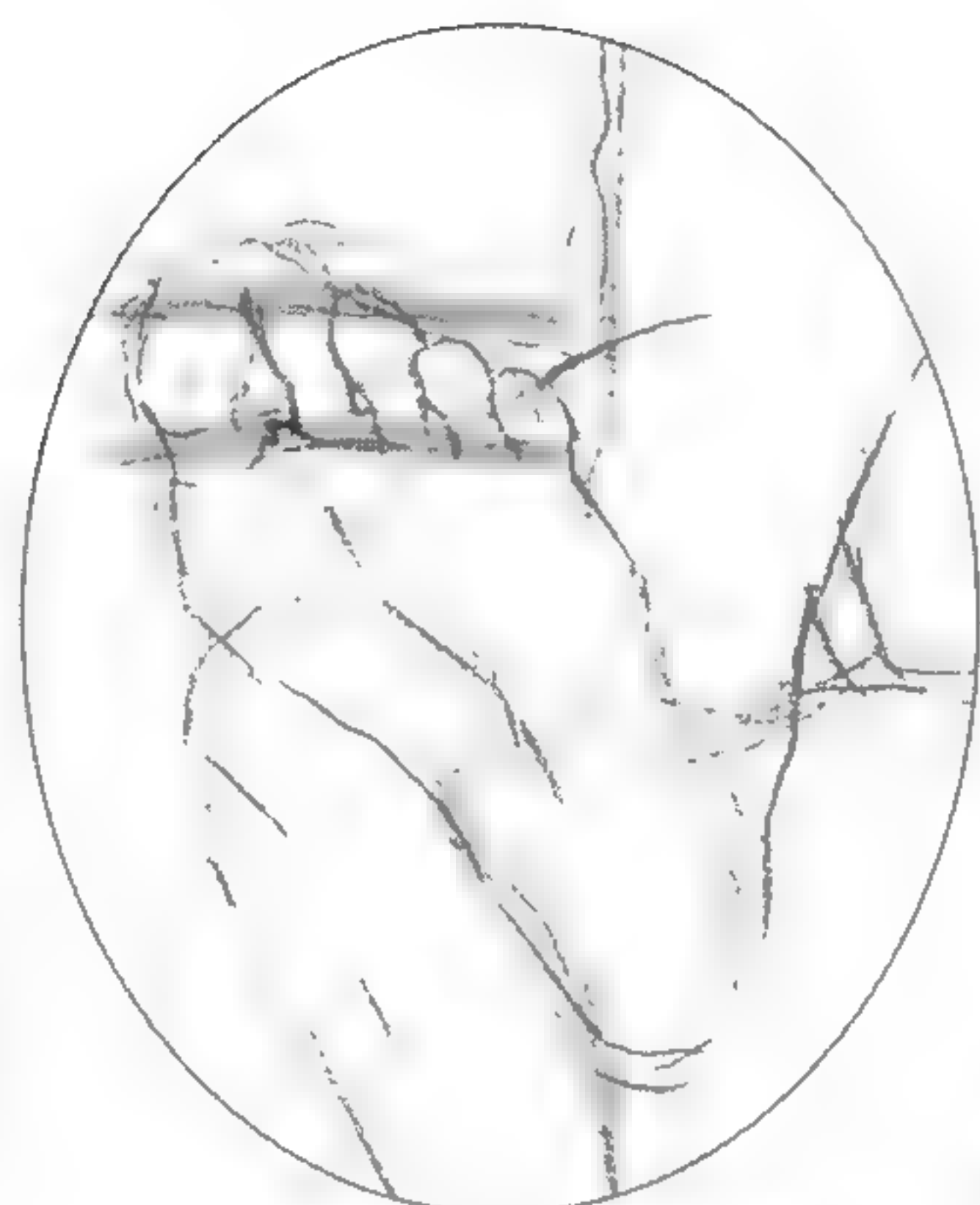
脚と足との境をとら
えるアタリ線です。



隣から見下ろした
足もと

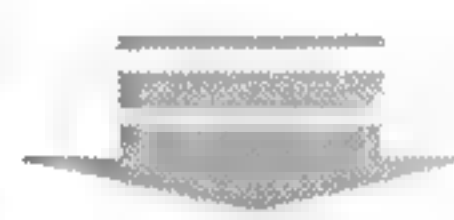
足上げポーズ

美しい山型の
シルエットが
出る角度です。



指のアタリをつけ根
とほぼ平行にとって
描いています。

土踏まず脇の曲線
の変化を見ていま
しょう。



途中まで上げる

高く上げる

正面に向けた
左足

曲線状のシルエット

両足を上げる

やや正面・上に
向けた右足

ほぼ正面を
向いた両足



第3章

テーマギャラリー

セクシーポーズ表現



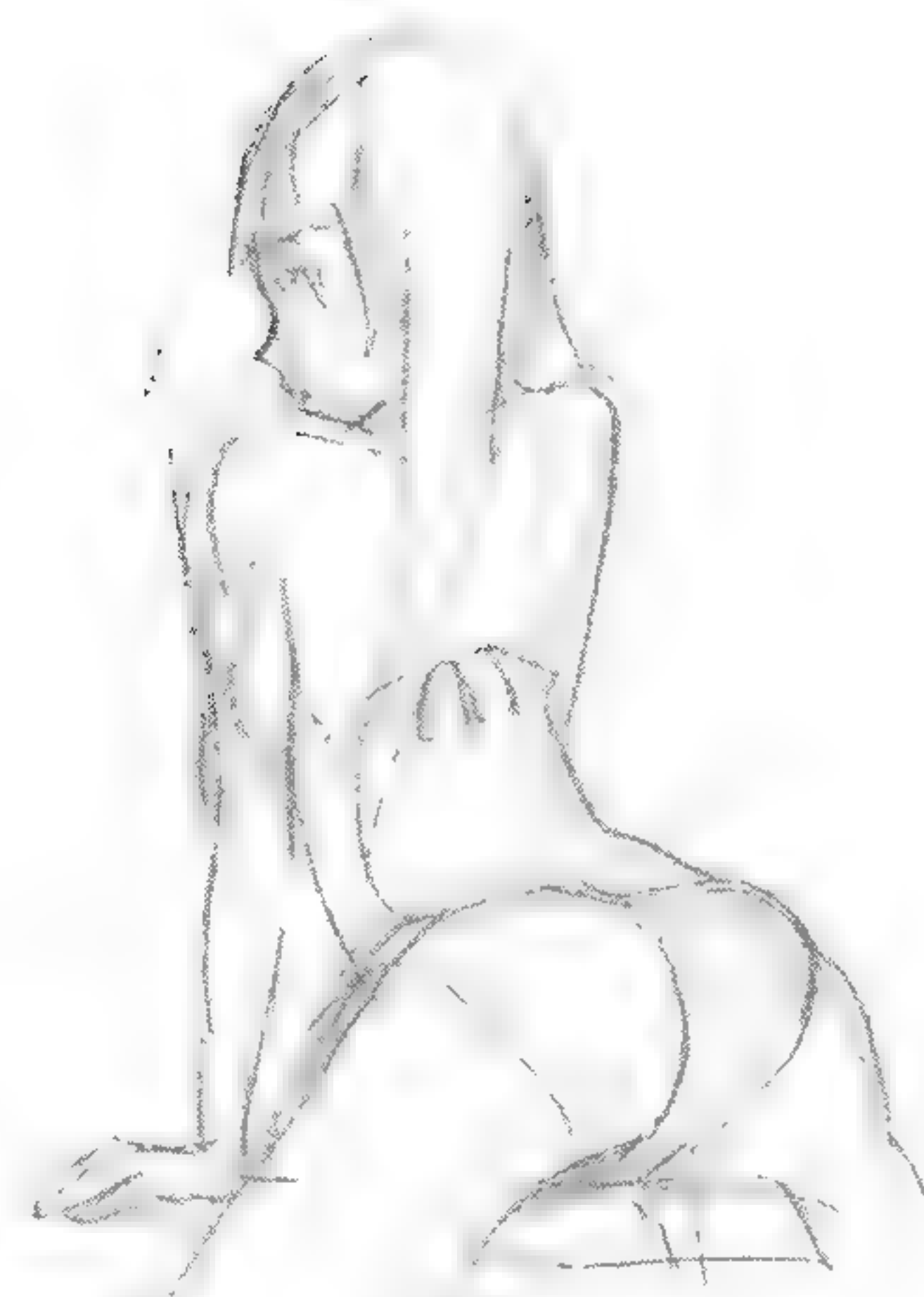
テーマ グラビアアイドル気分のポーズ



クロッキーの
モデル気分



動きで見せ
ます♡



ちょっぴり
恥ずかしい
かも



構図で見せ
ます



テーマ カゲで肉感をアピール

右上、やや後ろの方から
強い光を浴びてます。



線画





左上から光を浴びています。



顔アップの場合。



床のカゲは省略 OK。キャラの肉感表現がテーマだからです。これが、「肉感的なキャラのいる画面づくり」がテーマになると、床にカゲが入った方が効果的になります。

テーマ 座りポーズでお尻をアピール



ラフイメージ



線画の完成



タッチでカゲなどを描き込みます。



髪の毛と水着にグレーを入れます。

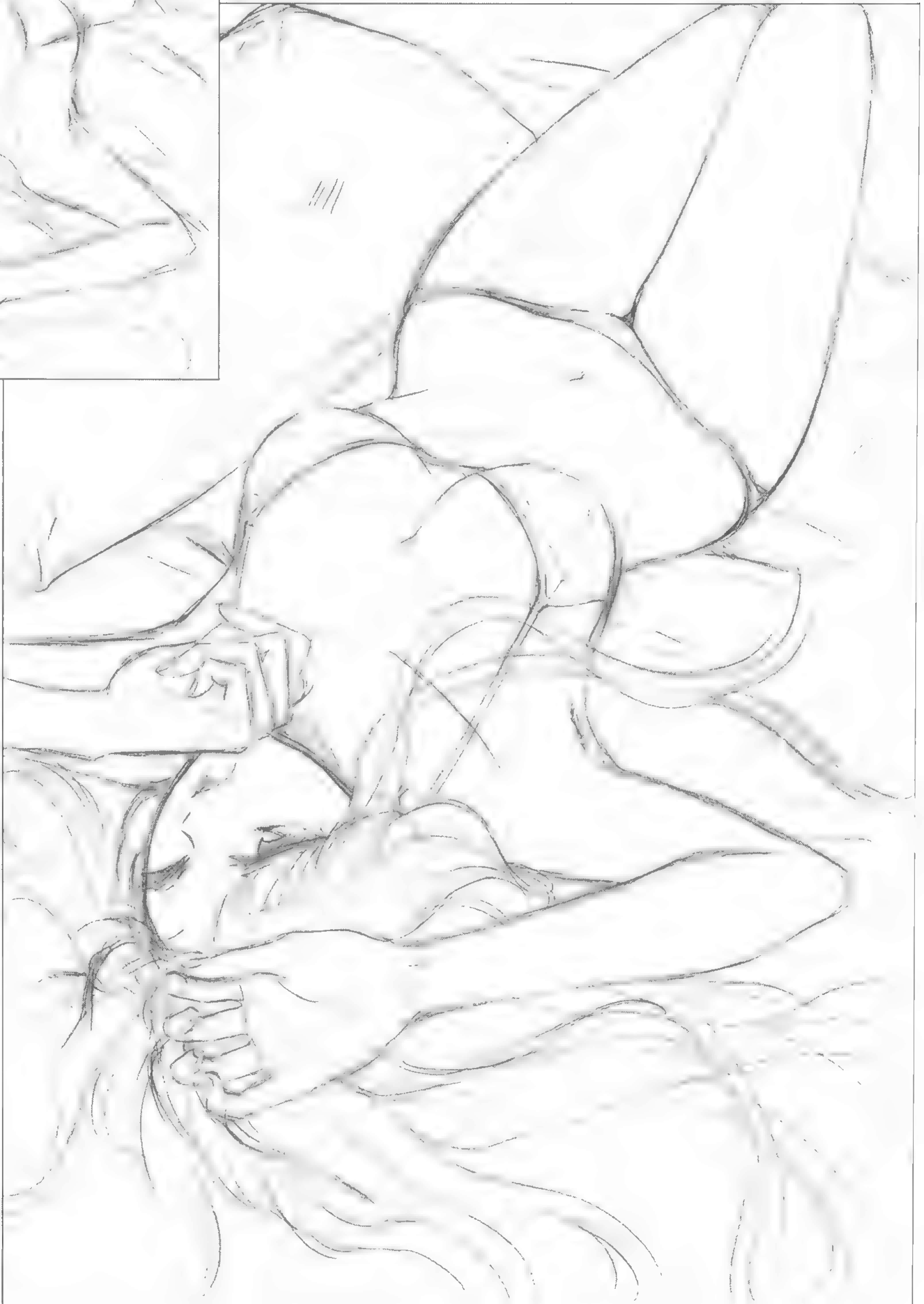
体と床にカゲを入れ、頭部のりんかくも
少し細くする処理をして完成させます。



テーマ 寝ポーズでバストをアピール



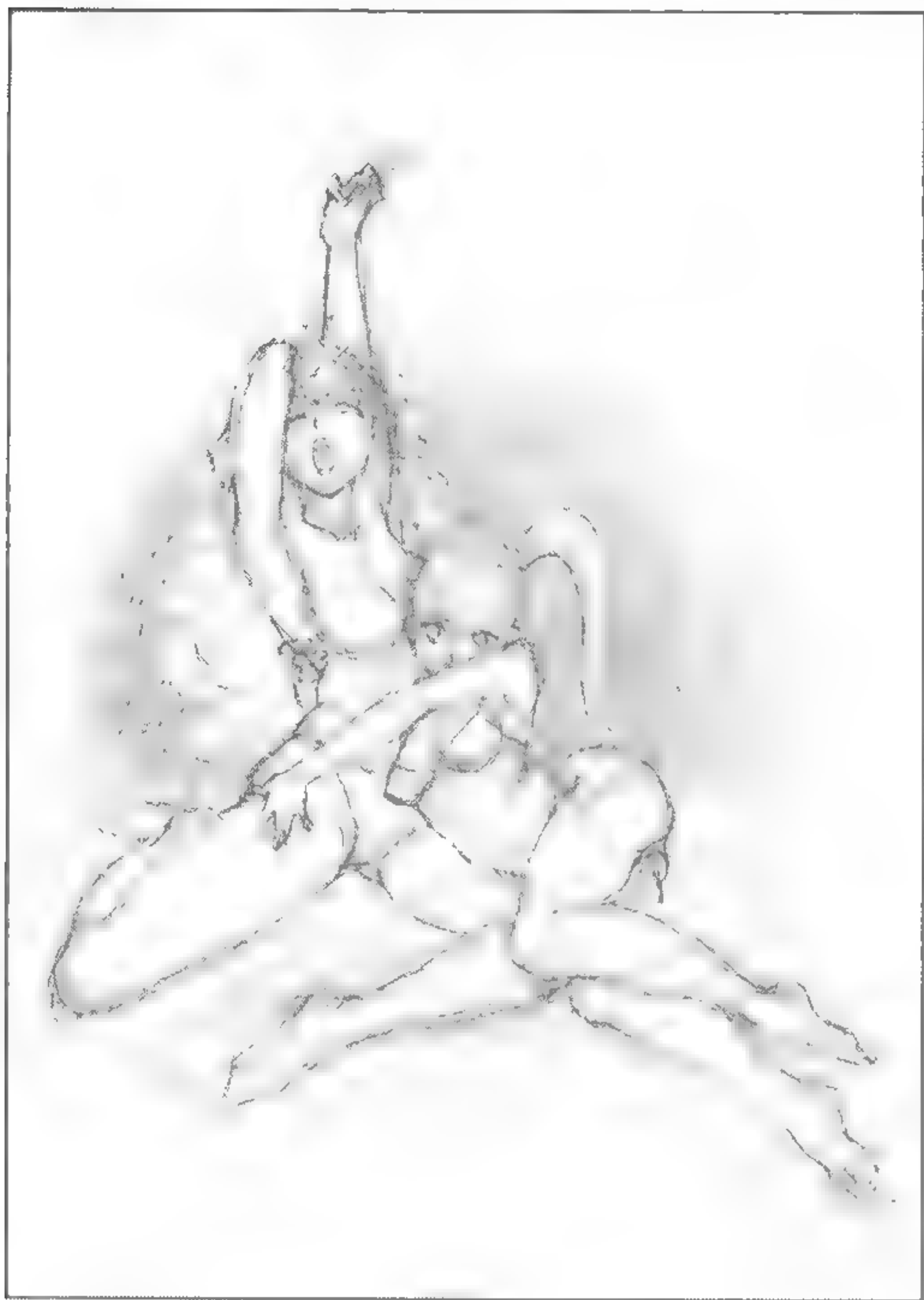
ラフイメージ。
ポーズイメージは「あくび」。
場所は「ベッドの上」。
顔、表情を見せると同時にバストライン
をアピールしたいので、頭部側からの構
図にしました。



下描き。このあとペン入れ、
トーン処理をして完成させま
す。必要に応じて原稿の向き
を変えながら描きましょう。



テーマ ふたりで肉感をアピール



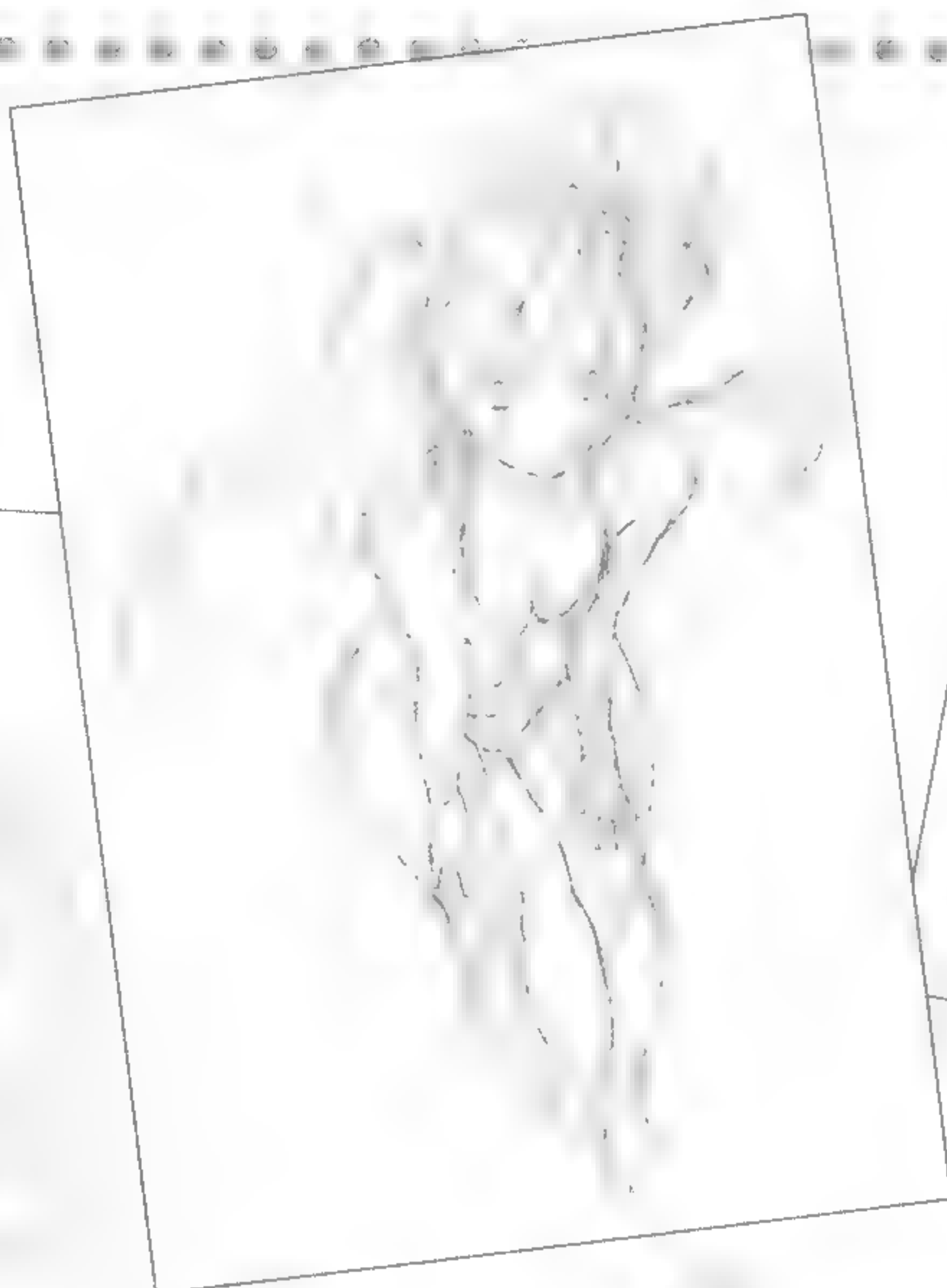
ラフイメージ



線画

いろいろな習作

肉体の立体感をアピールする試行錯誤の中から、「ふたりで肉感をアピール」は生まれてきました。



完成。鉛筆のタッチでカゲや「色」、
質感などを表現しています。



テーマ セクシーキャラ

コンセプト…キャラをアピールすると同時に、ボディの立体感を強調するもの。

アオリの構図にひねりのポーズは、ボディの立体感と動きの両方を演出できるので、キャラをアピールするには最強の手法です。後ろ向きで振り向くポーズもアオリにして、キャラのダブルインパクト効果を狙います。

初期のラフイメージ

奥：サブキャラ
(バージョン 1)

手前：メインキャラ
(バージョン 1)

キャラのデザインやポーズを検討します

メインキャラ
バージョン2



バージョン3
髪飾りをつけ、髪の毛も
フェミニンなイメージに
し、下半身もやや強調気
味に試作したもの。



サブキャラ バージョ
ン2。奥におかれるキ
ャラなので、お尻を大
きめに強調します。



キャラを配置して検討します。
メインキャラ…バージョン3。
サブキャラ…バージョン2。



最終決定稿。サブキャラはもっとグラマラス
なタイプに変更。メインキャラはバージョン
1（初期イメージ）をベースにアレンジした
ものになりました。

彩色し、キャラを配置して完成させます

メインキャラ
デザイン決定



サブキャラのデザイン決定。
実は足先まで描かれています。アオリ
と遠近効果を意識して、手前の足やお
尻を大きめに強調して描きます。



最終的な完成形。
※ グレー化にあたり、コントラストを少し上げています。

■著者紹介

林 晃（はやし・ひかる）

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文学部／哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office（ゴーオフィス）を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ（ホビージャパン刊）、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパースデッサン」「キャラポーズ資料集 女のコ制服編／女のコのからだ編」（以上グラフィック社刊）、「マンガの基本ドリル1～3」「衣服のシワ上達ガイド1」（廣済堂出版刊）など、国内外200冊以上に及ぶ“マンガ技法書”を制作している。日本マンガ学会会員。

◆ <http://www.go-office.jp/>

◆ <http://gooffice.blog79.fc2.com/>



■スタッフ / Staff

●作画

Siny

森田和明（Kazuaki MORITA）

ゆず pon（Yuzupon）

林晃（Hikaru HAYASHI）

之白 黒（Kuro YUKISHIRO）

星野里佳（Rika HOSHINO）

桔崎昂（Kou KIZAKI）

（順不同）

●カバー原画

森田和明（Kazuaki MORITA）

●カバーデザイン

島内泰弘デザイン室（Yasuhiro Shimauchi Design room inc.）

●編集

林 晃 [Go office] （Hikaru HAYASHI -Go office-）

●編集・レイアウトデザイン

濱田実穂 [Go office] （Miho HAMADA -Go office-）

●シナリオ協力

濱田実穂 [Go office] （Miho HAMADA -Go office-）

●編集協力

ひめ（Hime）

●企画

谷村康弘 [ホビージャパン]

（Yasuhiro YAMURA -HOBBY JAPAN-）

●協力

日本工学院専門学校

クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科

マンガの基礎デッサン セクシーキャラ編

2013年3月29日 初版発行

2013年8月8日 2刷発行

著者 林 晃（Go office）

発行人 松下大介

発行所 株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

電話 03-5304-7601（編集）

電話 03-5304-9112（営業）

印刷所 凸版印刷株式会社

乱丁・落丁（本のページの順序の間違いや抜け落ち）は購入された店舗名を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

禁無断転載・複製

© Hikaru Hayashi / HOBBY JAPAN

Printed in Japan

ISBN 978-4-7986-0581-4 C2371

セクシーなキャラを描きたい!!



ふつうの女のキャラを
セクシーキャラへと変身させるためには
「磨く」という努力が大切です。

日ごろ気にかけていないところにも
目を配る、ケア(描き込む)をする。
そんなちょっとした「磨く」努力こそ
セクシーさを生む秘けつです。

全身のシルエットを磨く (第1章)
腕や脚、肩やヒジなどのパーツを磨く (第2章)
ポーズや表情の描き分けを磨く (第3章)

本書では、ふつうをセクシーに変える
3つの「磨く」を学びましょう。

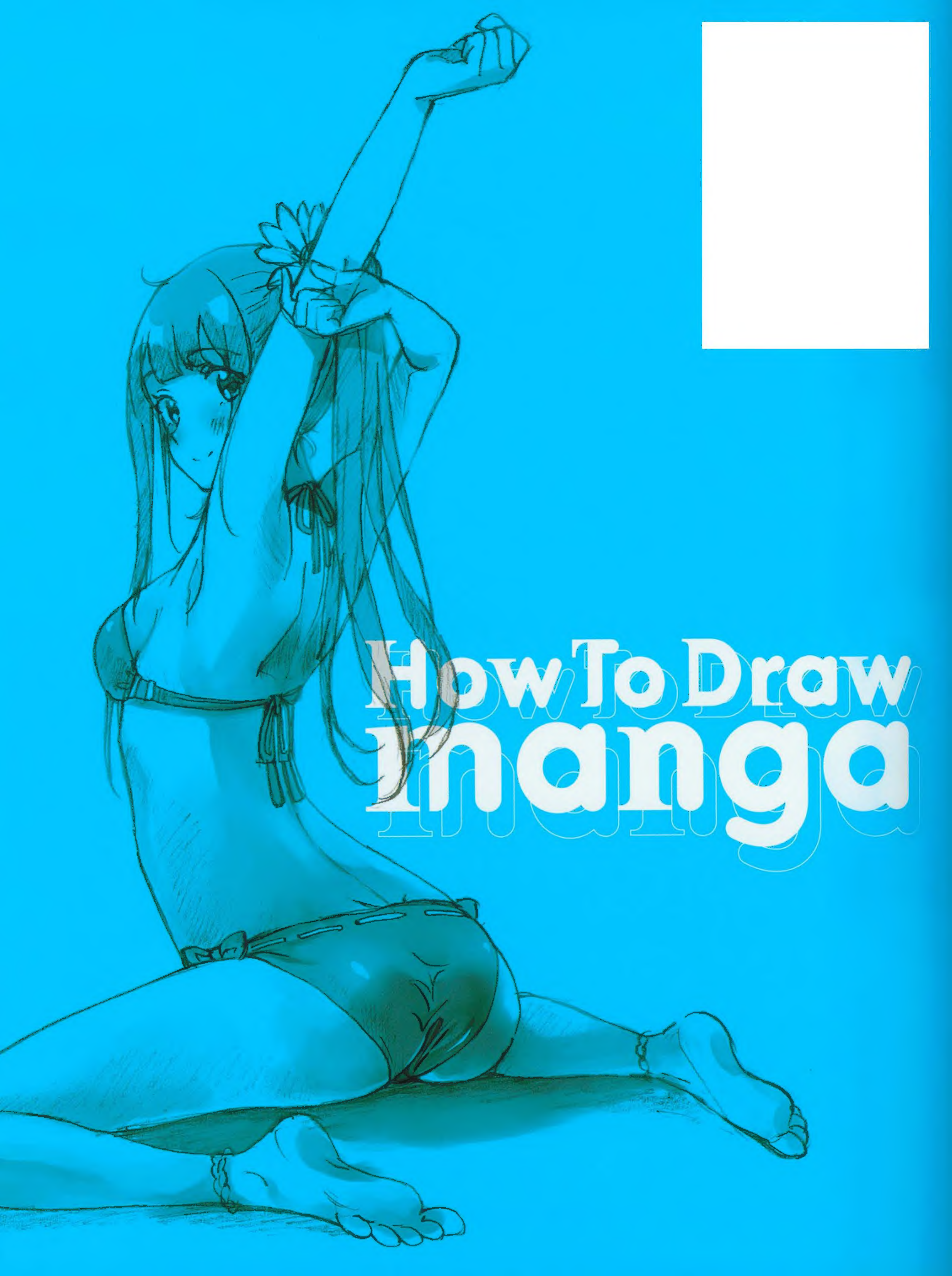


「セクシーになりたい!!」というのは
誰もが思う永遠のテーマです。

今回の「マンガの基礎デッサン」では
女のコのセクシーにのみ、焦点を当てていますが
本書を読めば、老若男女問わず
本当の「セクシー」が見えてくるはずです。



それは皆さんの表現力を
高めてくれることでしょう。



How To Draw Manga





How To Draw Manga SEXY CHARACTER